

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BATANG NAPIER TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MURI NOPITA SARI
1411100225**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BATANG NAPIER TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MURI NOPITA SARI
1411100225**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Sovia Mas Ayu, MA.

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BATANG NAPIER TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG

Oleh:

Muri Nopita Sari

Salah satu faktor rendahnya hasil belajar matematika adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran matematika berlangsung. Sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang merespon terhadap penyampaian materi pembelajaran. Serta menyebabkan kurangnya pemahaman matematika peserta didik, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika, untuk mengatasi hal itu peneliti menggunakan media Batang Napier. Media pembelajaran Batang Napier merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang mana kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan menarik, mudah, dan cepat sehingga dapat dimaksimalkan untuk mencapai hasil belajar.

Peneliti menggunakan metode *quasi eksperiment* (eksperimen semu), penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik MI Darul Huda Bandar Lampung. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Random Sampling*, dalam penelitian ini dipilih dengan cara mengundi dan kelas III A terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol, dengan melibatkan 50 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah soal *pretest-posttest* yang berupa soal pilihan essay berjumlah 10 soal. Setelah data dikumpulkan kemudian pengolahannya dilakukan dengan analisis statistik dengan menggunakan uji-t dengan bantuan Microsoft Excel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji t dengan taraf signifikan 5% atau 0.05, diperoleh $t_{hitung} = 2,554$ dan $t_{tabel} = 2,010$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

Kata kunci: Batang Napier, hasil belajar, matematika





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BATANG NAPIER
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : MURI NOPITA SARI

NPM : 1411100225

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan


MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.**


Pembimbing I


Dr. Sovia Mas Ayu, MA
NIP. 197611302005012006

Pembimbing II


Ida fiteriani, M.Pd
NIP. 198206242011012004

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: JL. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BATANG NAPIER TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh **MURI NOPITA SARI, NPM; 1411100225**, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari jumat, tanggal 26 Oktober 2018 pukul 08.00 – 10.00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd.

Penguji Utama : Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I

Penguji Pendamping I : Dr. Sovia Mas Ayu, MA

Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 1987031001

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ٣٩

Artinya: “Dan bahwasanya seorang manusia hanya memperoleh selain apa yang telah diusahakannya”.¹ (QS. An-Najm 53: Ayat 39)



¹ Kementerian Agama RI, *Al-Fattah Al-Qur'an dan terjemah*, (Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2011), h.874.

PERSEMBAHAN

Mengucap rasa syukur kepada Allah SWT karena penulis telah menyelesaikan karya tulis ini, maka penulis persembahkan kepada orang yang mencintai dan memberi makna dalam hidupku, mereka adalah:

1. Kedua orang tuaku, yang sangat kubanggakan dan kusayangi ayahanda Musaili dan ibuku Sri Rohati, S.Pd yang senantiasa memberikan kasih sayang dan cinta, dukungan, penyemangat dan memotifasi tiada henti, serta tak pernah lupa untuk mendo'akan ku tiada henti-hentinya disetiap langkah perjalanan hidupku hingga menghantarkan ku menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakak ku tersayang Mailinda Suri, Amd.KL serta seluruh keluarga besar ku yang selalu menyayangi, memotivasi dan mendoakan serta menantikan keberhasilanku.

RIWAYAT HIDUP

Muri Nopita Sari dilahirkan pada hari Sabtu tanggal 09 November 1996, di Bandar Lampung. Putri kedua dari dua bersaudara oleh pasangan Musaili dan Sri Rohati.

Penulis memulai pendidikan di SDN 1 Tanjung Agung Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2008, dan melanjutkan pendidikan di SMP Nusantara Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2011, dan melanjutkan pendidikan di SMA N 4 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2014, dan melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN 2 Sukamarga kabupaten Lampung Selatan, dan melakukan Praktek Pengamatan Lapangan (PPL) di MIN 11 Bandar Lampung, serta melaksanakan penelitian di MIS Darul Huda Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, ilmu pengetahuan, kekuatan dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul: **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BATANG NAPIER TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG”**. Sholawat serta salam kita curahkan kehadiran baginda kita nabi agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya dengan harapan semoga mendapatkan safaatnya di dunia dan diakhirat kelak.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan dan program strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Dr.H. Chairil Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
3. Dr. Sovia Mas Ayu, MA selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Ruksiah, S.Pd.I selaku kepala sekolah MIS Darul Huda Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Barnah Sari, S.Pd selaku wali kelas yang telah membantu selama penulis mengadakan penelitian.
8. Sahabat-sahabat tersayang Marinka Pratiwi, Lia Sari, Febie Pandesty, Nopita Wulandari, Intan Suhartasih dan teman-teman seperjuangan program study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2014 yang telah memotivasiku untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis, namun telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pengetahuan yang dimiliki penulis masih kurang, sehingga skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam penulisan ini terdapat banyak kesalahan dan masih jauh dari kesempurnaan. Diharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas dicatat sebagai amal

ibadah di sisi Allah SWT, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis,
pembaca dan bagi dunia pendidikan, Aamiin.

2018

Bandar lampung, september

Penulis

Muri Nopita Sari
NPM.1411100225



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran	11
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
3. Media Batang Napier	17
a. Pengertian Media Batang Napier	17
b. Cara Penggunaan Media Batang Napier	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Batang Napier	23

4. Hasil Belajar	
a. Pengertian Hasil Belajar	25
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	27
c. Pengukuran Hasil Belajar Aspek Kognitif	28
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
5. Pembelajaran Matematika	
a. Pengertian Matematika	33
b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	35
c. Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar	37
B. Hasil Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	40
D. Hipotesis Penelitian	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian	44
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	45
C. Populasi dan Sampel	46
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Instrument Penelitian	50
F. Uji Coba Instrument	
1. Uji Validitas	52
2. Uji reliabilitas	52
3. Uji Tingkat Kesukaran Soal	53
G. Analisi Data	
1. Uji Persyaratan Analisis	
a. Uji Normalitas	54
b. Uji homogenitas	54
2. Uji hipotesis t-test	55

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Uji Instrumen	
1. Uji Validasi	57
2. Uji Tingkat Kesukaran	58
3. Uji Reliabilitas	59
C. Hasil Uji Pra Syarat	
1. Uji Normalitas	61
2. Uji Homogenitas	62
D. Hipotesis	64
E. Pembahasan	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Saran	69



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika Peserta Didik kelas III di MI Darul Huda Bandar Lampung	7
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen soal hasil.....	51
Tabel 3. Klasifikasi Uji Reliabilitas	53
Tabel 4. Hasil Uji Validasi.....	58
Tabel 5. Hasil Uji Kesukaran	59
Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 7. Hasil Kesimpulan Instrumen Soal.....	60
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Hasil Belajar Matematika	62
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Hasil Belajar Matematika	62
Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan semakin dituntut untuk lebih efektif dan menyenangkan. Meningkatnya kemajuan suatu bangsa, dapat dilakukan dengan upaya meningkatkan mutu pendidikan.¹ Pendidikan mempunyai fungsi yang sangat penting dalam pembangunan disetiap negara. Pendidikan merupakan cerminan kualitas suatu bangsa. Sebuah negara dikatakan maju atau tidak, salah satunya juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di dalam negara tersebut.² Dengan demikian, tanpa pendidikan yang baik sulit untuk suatu kelompok manusia meraih masa depan yang cerah, damai dan sejahtera, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Tujuan pendidikan yang tercantum dalam No. 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

¹ Mohammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta" Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah (Vol: 02 No:2 Tahun 2017) h.139-144.

² I Wayan Romi Sudhita, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : Graha Ilmu, 2014) h.3.

³ *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Bandung: Fermana.

Dalam perspektif agama Islam mewajibkan kepada umatnya untuk selalu mencari ilmu. diantaranya terdapat dalam hadits sebagai berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Rasululloh Bersabda :

"Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim" (H.R. Ibnu Majah)

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا مِنْ طُرُقِ الْجَنَّةِ

Rasululloh Bersabda :

"Barang siapa yang menapaki suatu jalan dalam rangka mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke Surga. (H.R. Ibnu Majah & Abu Dawud)

Hadits ini menjelaskan bahwa menuntut ilmu itu kewajiban bagi setiap muslim karena niscaya Allah SWT akan memudahkan baginya jalan ke surga. Hal ini berarti betapa pentingnya menuntut ilmu pengetahuan yang dilaksanakan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Pada jenjang sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah pembelajaran matematika, dimana dalam pembelajaran matematika peserta didik dapat memahami tentang cara berpikir kritis dan terampil dalam berhitung serta memiliki kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Dasar meliputi aspek-aspek seperti: 1) bilangan 2) geometri 3) pengolahan data. Cakupan bilangan antara lain bilangan dan angka, perhitungan dan perkiraan.⁴

⁴ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung : Aura Publishing, 2014), h.15

Pada hakekatnya matematika itu merupakan ilmu yang logis dan sistematis, yang dimana bersifat deduktif (dari umum ke khusus). Di dalam kamus Besar Bahasa Indonesia dituliskan Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Dalam proses pelaksanaan pembelajarannya, matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik dan untuk meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi matematika.⁵

Dengan kata lain pembelajaran matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang berkenaan dengan penalaran, oleh karena itu dalam rangka proses pelaksanaan pembelajaran matematika yang efektif, maka perlu diciptakan situasi-situasi dimana peserta didik dapat aktif, kreatif, dan responsif secara fisik maupun mental. Dalam hal ini salah satunya pendidik memfasilitasi peserta didik menemukan dan memecahkan masalah dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran matematika yang cocok.

Media pembelajaran adalah sarana prasarana dalam mengajar dan merupakan alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam mengaplikasikan isi kurikulum agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h.186

dapat diartikan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.⁶

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi-materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkret, mudah diamati, langsung diamati sehingga pengalaman-pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami.

Penerapan media pembelajaran merupakan salah satu cara pendidik dalam memperhatikan kondisi peserta didik. Karena kondisi peserta didik berbeda-beda dalam menerima pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor peserta didik inilah yang justru menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa peserta didik atau tingkat daya pikir peserta didik, pendidik akan sulit untuk dapat mencapai sukses dalam pembelajaran.

Dalam konteks ini media pembelajaran matematika yang digunakan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif serta membantu untuk memudahkan peserta didik didalam perkalian bilangan-bilangan cacah dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan menggunakan media Batang Napier.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h.10

Menggunakan media Batang Napier diharapkan peserta didik akan lebih mudah mengerjakan soal-soal perkalian meskipun melibatkan bilangan-bilangan besar sekalipun karena media ini menawarkan cara berhitung yang sederhana yaitu dengan mengubah konsep perkalian menjadi konsep penjumlahan sehingga lebih mudah, menyenangkan, praktis, dan tidak memberatkan memori otak anak, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dengan materi tersebut dan merasa senang menyelesaikan soal-soal operasi perkalian dengan benar. Dengan suasana yang menyenangkan maka proses belajar mengajar pun akan menjadi lebih baik, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran baik bertanya maupun menjawab soal-soal yang diberikan, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar Matematika.

Berdasarkan observasi pra penelitian pada kelas III di MI Darul Huda Bandar Lampung ditemukan masalah yaitu masih banyaknya peserta didik tidak hafal perkalian dasar akibatnya pelajaran matematika dianggap menjadi pelajaran yang sulit dan akhirnya ditakuti sehingga membuat peserta didik menjadi cepat jenuh dan tidak aktif. Perkalian bilangan cacah merupakan salah satu materi yang dianggap sulit untuk dipahami.

Peserta didik cenderung bingung dalam mengalikan bilangan cacah tersebut, apalagi untuk bilangan-bilangan besar. Masih kurangnya media pembelajaran dan alat peraga pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Dalam belajar matematika sangat membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran atau alat peraga

yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam materi operasi perkalian bilangan cacah, namun dalam hal ini belum maksimal.

Rendahnya hasil belajar peserta didik, sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar sangat minim hal tersebut sebagai akibat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, peserta didik lebih banyak mendengarkan, menulis dan mendengarkan soal latihan yang diberikan oleh pendidik sehingga pembelajaran kurang menarik dan membuat peserta didik menjadi cepat jenuh.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Barnah Sari selaku wali kelas di kelas III A mengatakan bahwa untuk materi operasi perkalian bilangan cacah masih menggunakan perkalian secara bersusun ke bawah. Sedangkan media pembelajaran Batang Napier belum pernah digunakan untuk dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut terjadi karena terbatasnya waktu kegiatan belajar mengajar sehingga tidak memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran atau alat peraga tersebut.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan wali kelas di kelas III A diketahui bahwa peserta didik di MI Darul Huda masih lemah dalam kemampuan operasi perkalian, sehingga mereka mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan materi yang memuat didalamnya seperti materi operasi perkalian bilangan cacah.

Berikut analisis dokumen terhadap data nilai siswa, tabel di bawah ini.

⁷ Hasil observasi di kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung pada tanggal 29 Januari 2018

Tabel 1
Data Hasil Belajar Ulangan Harian Matematika Peserta Didik Kelas III
MI Darul Huda Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	KKM	Jumlah siswa (orang)	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas (orang)	Tuntas (%)	Belum tuntas (%)
III A	65	25	9	16	36%	64%
III B	65	25	11	14	44%	56%

Sumber: dokumentasi guru kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil belajar matematika kelas III A saat ulangan harian tergolong rendah yaitu hanya 36% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan 64% dari 25 peserta didik belum memenuhi KKM. Sedangkan hasil belajar matematika kelas III B yaitu hanya 44% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 56% dari 25 peserta didik belum memenuhi KKM .

Hal tersebut juga merupakan alasan peneliti memilih kelas III sebagai sumber penelitian ini karena ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah dan dari segi aktivitas peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut memerlukan suatu solusi agar kegiatan pembelajaran menjadi hidup.⁸

⁸ Hasil dokumentasi kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung pada tanggal 29 januari 2018

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis adalah:

1. Peserta didik cenderung cepat jenuh dan kurang tidak aktif saat proses pembelajaran matematika.
2. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga pada proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar matematika sangat minim.
4. Pendidik belum menerapkan media batang Napier pada pembelajaran matematika dikelas.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbasan kemampuan peneliti dengan ruang lingkup permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka penulis membatasi masalah pada permasalahan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat ini kurang menarik dan kreatif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni:

1. Adakah pengaruh media batang napier terhadap hasil belajar ?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media batang napier terhadap hasil belajar matematika di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian memiliki arah dan hasil yang jelas, maka Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media batang napier terhadap hasil belajar.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media batang napier terhadap hasil belajar matematika di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di MI Darul Huda Bandar Lampung memiliki beberapa manfaat, yaitu :

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian diharapkan mampu membantu peserta didik lebih tertarik untuk belajar pembelajaran matematika dengan menggunakan media batang napier.

b. Bagi Pendidik

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memotivasi pendidik dalam melakukan pembelajaran yang sejenis untuk materi pelajaran lainnya.
 2. Memperluas wawasan dan pengetahuan pendidik mengenai penggunaan media batang napier pada peserta didik kelas III di MI Darul Huda Bandar Lampung.
- c. Bagi Sekolah
- Mendukung penggunaan media sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai pencapaian visi sekolah.
- d. Bagi Peneliti
- Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang peneliti peroleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang penelitian pendidikan maupun penulisan karya ilmiah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹ Jadi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Association of Education and Communication Technology memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan Briggs menyatakan bahwa media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.²

¹ Arief S.Sadiman,Dkk, *Media Pendidikan ,pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h.6

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h.3

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman dan kebermaknaan belajar peserta didik, hal ini akan memberikan kemudahan kepada pendidik untuk mendorong peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran yang ada di sekolah dasar sangat beraneka ragam dan dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pendidik boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Pada dasarnya media pengajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi dan mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik dapat membuat rancangan sedemikian rupa, yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik. Jika peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, maka tujuan dari pembelajaran tersebut akan lebih mudah dicapai.

b. Manfaat Penggunaan Media

Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru. Menurut Hamalik “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”.³

Menurut Kemp dan Dayton, suatu media dapat mempengaruhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok pendengar yang besar jumlahnya, 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi.⁴

Dari uraian beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pengajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan interaksi dengan guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan rancangannya, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan memiliki dua jenis yakni mulai dari yang sederhana (langsung

³ *Ibid*, h.19

⁴ Arief S.Sadiman, Dkk, *Op.Cit.* h.20

dimanfaatkan yang ada di lingkungan) sampai dengan yang kompleks atau canggih yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Media yang dirancang (*by design*), yakni media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat normal.
- b. Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media dan sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁵

Media dapat dibagi menjadi tiga macam unsur, yaitu media visual, audio, dan kinestetik:

- a. Media Visual, media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan). Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.

⁵ Haryono, *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Pembelajaran dan Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Genius Media, 2014), h.51-52

Bentuk visual bisa berupa (1) *gambar representatif* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (2) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi; (3) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (4) *grafik* seperti tabel, grafik dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar-hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

- b. Media Audio, adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indera pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini.

Penggunaan media audio, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Antara pengirim pesan dengan penerima pesan bisa memahami makna dari lambang auditif tersebut. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam putar magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

- c. Media Kinestetik, adalah media yang penggunaan dan pemujiannya memerlukan sentuhan (*touching*) antara pendidik dan peserta didik atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Biasanya media jenis ini lebih menekankan pengalaman dan analisis suasana dalam penerapannya.

Oleh karena itu, media tidak hanya bersifat fisik saja, tetapi lingkungan dan suasana juga bagian dari media pembelajaran media kinestetik. Jenis-jenis media yang bisa dikategorikan media kinestetik adalah dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi, karya wisata (*field strip*), kemping atau perkemahan sekolah, survey masyarakat.⁶

Media berdasarkan jenis dan cara penyajiannya ada dua yaitu alat peraga dan media teknologi informasi dan komunikasi yaitu:

a. Alat Peraga

Secara umum, pengertian alat peraga adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Alat peraga mempunyai syarat yaitu dapat diotak-atik, dipermainkan, diperagakan dapat dipindah dengan mudah oleh peserta didik.

b. Media TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Teknologi dalam konteks pembelajaran di kelas adalah sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan perbaikan /penyempurnaan kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya, peserta didik lebih otonom dan kritis dalam menghadapi masalah yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil kegiatan belajar peserta didik. Media TIK dijadikan alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan.⁷

Kegiatan pembelajaran dengan bantuan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) idealnya sesuai dengan pendekatan pembelajaran

⁶ Gitti Chusnia Putri, “Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier terhadap Kemampuan Operasi Perkalian Siswa Kelas III SD Negeri Tambakrejo Waru, Sidoarjo”, h.19-20.

⁷ Haryono, *Op.Cit*, h.53-54

behaviorisme. Pembelajaran behaviorismenya itu bahwa proses pembelajaran terjadi sebagai bantuan media (alat). Media digunakan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kemungkinan kepada peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas, maka jenis media yang digunakan pada penelitian ini merupakan media yang berdasarkan media kinestetik dikarenakan penggunaan dan pemfungsianya memerlukan sentuhan, serta berdasarkan jenis dan cara penyajiannya termasuk dalam alat peraga.

3. Media Batang Napier

a. Pengertian Media Batang Napier

Batang Napier merupakan media bantu dalam pelajaran Matematika. Batang Napier pertama kali ditemukan oleh seorang bangsawan dari Skotlandia yang bernama John Napier (1550-1617). John Napier adalah seorang ilmuwan Matematika penemu rumus logaritma. Pada masa awal perkembangannya, Batang Napier terbuat dari tulang yang lebih dikenal dengan sebutan Tulang Napier.

Batang Napier adalah salah satu media dimana ide pemikirannya adalah mengubah proses yang kompleks yaitu perkalian bilangan menjadi penjumlahan. Perkalian bilangan dengan menggunakan Batang Napier yaitu dengan menerjemahkan persoalan perkalian menjadi persoalan penjumlahan. Batang napier ini digunakan untuk menghitung perkalian bilangan cacah. Maka, media Batang Napier adalah media yang berbentuk

batang dan dapat diotak-atik oleh peserta didik. Oleh karena itu, media Batang Napier diharapkan mampu untuk membantu peserta didik dalam menghitung operasi perkalian dan menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika.

Alat peraga ini digunakan untuk perkalian bilangan cacah dengan pengali (0-9) terletak pada Batang Indeks sebanyak 1 buah dan bilangan yang dikalikan (0-9) terletak/ditunjukkan pada kepala-kepala batang minimal sebanyak 10 buah. Di bawah kepala batang terbagi 10 bagian-bagian kecil yang masing-masing terbagi dua, bagian atas menunjukkan puluhan bagian bawah menunjukkan satuan.⁸

Berikut gambar Batang Napier.

Indeks	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
2	00	02	04	06	08	10	12	14	16	18
3	00	03	06	09	12	15	18	21	24	27
4	00	04	08	12	16	20	24	28	32	36
5	00	05	10	15	20	25	30	35	40	45
6	00	06	12	18	24	30	36	42	48	54
7	00	07	14	21	28	35	42	49	56	63
8	00	08	16	24	32	40	48	56	64	72
9	00	09	18	27	36	45	54	63	72	81

⁸ Dede Supriyadi, Rahasia Berhitung Cepat dan Mudah dengan Batang Napier, (Prestise Publishing: Bandung, 2014) h.25.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media Batang Napier adalah salah satu media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran Batang Napier terbagi menjadi 10 bagian batang yang masing-masing terbagi secara diagonal, bagian atas menunjukkan puluhan dan bagian bawah menunjukkan satuan.

b. Cara Penggunaan Media Batang Napier

Dalam perkalian dengan cara ini, terlebih dahulu harus membuat sebuah tabel menyerupai batang napier. Isi setiap petak dengan hasil kali angka dari bilangan yang dikalikan sesuai dengan baris dan kolom petak tersebut berada. Setelah itu, dijumlahkan angka-angka pada setiap petak tersebut berada. Setelah itu, dijumlahkan angka-angka pada setiap petak tersebut menurut diagonalnya.

Contoh 1:

Hitunglah $54 \times 6 = \dots$

Indeks	5	4
6	3	2
	0	4

3 2 4

Cara mengerjakannya sebagai berikut:

- 1) Buatlah kotak seperti di atas, yang terdiri dari kolom indeks di sebelah kiri dan kolom angka yang akan dikalikan di sebelah kanan, dalam hal ini adalah 54, kemudian di bawah indeks adalah angka pengalinya 6.
- 2) Selanjutnya, dihitung dengan cara jumlahkan angka yang ada pada kotak secara diagonal mulai dari yang terbawah.
- 3) Diagonal terbawah hanya berisi angka 4, jadi angka terakhir dari perkalian tersebut adalah 4
- 4) Diagonal kedua dijumlahkan $2 + 0 = 2$.
- 5) Kemudian diagonal ketiga yaitu 3. Jadi hasil perkalian antara 54×6 adalah 324.⁹

Contoh 2:

Hitunglah $74 \times 25 =$

Indek	7	4
2	1	0
5	3	2

1 8 5 0

Cara mengerjakannya sebagai berikut:

⁹ Arief Aulia Rahman, Dian Kristanti, Nur Wahid “ *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Batang Napier terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kualat*” e-jornal STKIP Bina Bangsa Meulaboh (Vol: IX No:1 Tahun 2017), h.35-51.

- 1) Buatlah kotak seperti di atas, yang terdiri dari kolom indeks di sebelah kiri dan kolom angka yang akan dikalikan di sebelah kanan, dalam hal ini adalah 74, kemudian di bawah indeks adalah angka pengalinya 2 dan 5
- 2) Selanjutnya, dihitung dengan cara jumlahkan angka yang ada pada kotak secara diagonal mulai dari yang terbawah.
- 3) Diagonal terbawah hanya berisi angka 0, jadi angka terakhir dari perkalian tersebut adalah 0
- 4) Diagonal kedua dijumlahkan $5 + 2 + 8 = 15$, tetapi yang ditulis adalah angka satuannya yaitu 5 sedangkan angka puluhan yaitu 1 akan ditambahkan pada diagonal ketiga.
- 5) Kemudian diagonal ketiga $3 + 4 + 0 = 7$ ditambah 1 menjadi 8,
- 6) Dan diagonal teratas menghasilkan 1. Jadi hasil $74 \times 25 = 1.850$

Contoh 3:

Hitunglah $542 \times 725 =$

Indek	5	4	2
7	3	2	1
	5	8	4
2	1	0	0
	0	8	4
5	2	2	1
	5	0	0

3 9 2 9 5 0

Cara mengerjakannya sebagai berikut:

- 1) Buatlah kotak seperti di atas, yang terdiri dari kolom indeks disebelah kiri dan kolom angka yang akan dikalikan di sebelah kanan, dalam hal ini adalah 542, kemudian di bawah indeks adalah angka pengalinya 7, 2 dan 5
- 2) Selanjutnya, dihitung dengan cara jumlahkan angka yang ada pada kotak secara diagonal mulai dari yang terbawah.
- 3) Diagonal terbawah hanya berisi angka 0, jadi angka terakhir dari perkalian tersebut adalah 0
- 4) Diagonal kedua dijumlahkan $4 + 1 + 0 = 5$, tetapi yang ditulis adalah angka satuannya yaitu 5 sedangkan angka puluhan yaitu 1 akan ditambahkan pada diagonal ketiga.
- 5) Kemudian diagonal ketiga $4 + 0 + 8 + 2 + 5 = 19$, tetapi yang ditulis adalah angka satuannya yaitu 9, sedangkan angka puluhannya yaitu 1 ditambahkan pada diagonal keempat
- 6) Selanjutnya diagonal keempat $1 + 8 + 0 + 0 + 2 = 11$, ditambah 1 menjadi 12 sama seperti diagonal sebelumnya yang ditulis hanya angka satuannya yaitu 2, sedangkan angka puluhannya yaitu 1 ditambah pada diagonal berikutnya.
- 7) Lalu diagonal kelima $1 + 5 + 2 = 8$, ditambah 1 menjadi 9
- 8) Dan diagonal teratas menghasilkan 3. Jadi hasil $542 \times 725 = 392.950$

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Batang Napier

Media pembelajaran merupakan media atau alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari bahan ajar atau materi yang abstrak. Menurut Supriyadi menjelaskan bahwa alat media batang napier memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan Batang Napier adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan Batang Napier

- a) Batang bisa dipindah-pindahkan dengan mudah, sehingga peserta didik bisa lebih antusias untuk ikut aktif secara fisik dengan cara memindahkan objek angka.
- b) Pola mengajarkan perkaliannya lebih mudah karena bilangan tersusun dalam bentuk kotak persegi.
- c) Membuat anak lebih mudah mengalikan angka yang satu dengan angka yang lainnya. Dengan kata lain, peserta didik mudah dalam mengalikan bilangan dua angka dengan tiga angka atau seterusnya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media Batang Napier tersebut mempunyai banyak kelebihan yang dapat memudahkan peserta didik untuk melakukan perkalian bilangan cacah, serta media ini membuat peserta didik lebih aktif karena ikut berpartisipasi dalam pemindahan-pemindahan batang perkaliannya. Selain itu, anak tidak hanya diberikan hafalan saja tetapi juga bisa

langsung dengan mudah mengalikan bilangan-bilangan di dalam kotak yang telah tersusun dalam bentuk persegi.

2) Kekurangan Media Batang Napier

Di samping banyaknya kelebihan yang dimiliki oleh media ini, media Batang Napier pun memiliki kekurangan. Supriyadi menyatakan bahwa media ini memiliki kekurangan bagi anak yang memiliki kelemahan dalam menghafal maka ia akan menjadi tergantung untuk selalu menggunakan batang napier. Kekurangan perkalian dengan media Batang Napier adalah apabila pada bilangan yang lebih besar perkaliannya ada kesulitan dalam menghitung jumlah hasil kali secara diagonal. Sehingga harus diteliti dalam menjumlahkan hasil kali setiap diagonal.¹⁰

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan perkalian dengan menggunakan media Batang Napier dapat membuat peserta didik tergantung pada media tersebut. Selain itu, peserta didik mungkin saja akan mengalami kesulitan dalam menghitung hasil diagonal perkalian pada bilangan yang besar contohnya perkalian empat angka, lima angka, dan seterusnya. Namun, kekurangan ini bisa

¹⁰ Adenia Putri Hendrayanti, Husni Thooyar, Fadillah Aisah Aminy, “*Penggunaan Alat Peraga Batang Napier untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas III Al-Fadililiyah Darussalam Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Operasi Perkalian Bilangan Bulat*” e-jornal Studi Pendidikan Islam (Vol: XIV No:1 Tahun 2017)

diantisipasi dengan cara peserta didik harus berkonsentrasi penuh dan teliti dalam menjumlahkan bilangan diagonalnya.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.¹¹ Menurut Abdurrahman, hasil belajar ialah perubahan tingkah laku setelah peserta didik melakukan serangkaian kegiatan belajar yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹²

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.¹³

Firman Allah dalam Surat Az-Zumar ayat 9:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ٩

¹¹ Anni Mulyani, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka cipta, 2013), h.5

¹² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.38

¹³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h.1

Artinya : Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.” (QS. Az-Zumar. 9)

Ayat tersebut mengandung makna bahwa orang yang memiliki ilmu pengetahuan berbeda dengan orang yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Peserta didik yang menguasai materi akan cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menguasai materi pelajaran.

“Bloom menerangkan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tingkatan ranah kognitif, yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada ranah afektif, terdapat lima tingkatan ranah, yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati.”

“Menurut Purwanto hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.”¹⁴

Tolak ukur keberhasilan peserta didik biasanya berupa nilai yang dicapainya. Nilai itu dicapai setelah peserta didik melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah pendidik menentukan prestasi belajar peserta didiknya.¹⁵

¹⁴ Winahyu Arif Wicaksono, *Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif dalam Model Berpikir Induktif*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN), h.195

¹⁵ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h.67

Maka hasil belajar yaitu perubahan - perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dimana hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes materi pelajaran tertentu.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Adapun perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti yang dinyatakan dalam buku dasar-dasar pendidikan bahwa hasil belajar dibagi Menjadi 3 ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif. Berkenaan dengan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Belajar kognitif ini melibatkan proses pengenalan atau penemuan yang mencakup berfikir, menalar, dan memberikan imajinasi yang selanjutnya akan membentuk perilaku baru.
- 2) Ranah afektif. Berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi peserta didik terhadap hal-hal yang relatif sederhana. Belajar afektif mencakup nilai, emosi dorongan minat dan sikap.
- 3) Ranah psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual,

keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁶

Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat juga dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah, siswa dapat ditentukan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi. Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai dalam suatu usaha, berusaha untuk mengadakan perubahan untuk mencapai suatu tujuan tersebut tentunya yang diharapkan oleh siswa, guru, dan orang tua murid sebagai hasil belajar.

c. Pengukuran Hasil Belajar Aspek Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- 1) Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lainnya.
- 2) Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- 3) Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi*, (Bandung: Rineka Cipta, 2013), h.15

- 4) Analisis, yakni usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- 5) Sintesis, yakni kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi diri suatu tugas atau problem yang ditengahkan, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah.
- 6) Evaluasi, yaitu pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan masalah, metode, materiil, dll.

Berangkat dari definisi hasil belajar di atas, maka kemampuan peserta didik diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah, kemampuan tingkat rendah (di MI) terdiri atas pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3), sedangkan kemampuan tingkat tinggi (SMP-SMA) analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).¹⁷

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Wasliman terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor Intern

a) Faktor Jasmaniah

1) Faktor kesehatan

¹⁷ Ibid. h.23

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, dll.

b) Faktor Psikologis

1) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang sesudah belajar atau berlatih.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi.¹⁸

2. Faktor Ekstern

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstern, yaitu:

a) Faktor keluarga

1) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap hasil belajar anak. Orang tua yang mendidik dengan baik akan menghasilkan anak yang berprestasi.

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 54

2) Relasi antar anggota keluarga

Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut.

3) Suasana rumah

Anak dapat belajar dengan baik diperlukan suasana rumah yang tenang dan tentram.

b) Faktor sekolah

1) Metode mengajar

Metode mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, metode yang baik akan membantu meningkatkan kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Bahan pelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Baik dan tidaknya kurikulum akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c) Faktor masyarakat

1) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

2) Teman bergaul

Agar siswa dapat belajar dengan baik, anak perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan

pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor psikis dan fisik. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.¹⁹

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal kata *mathema*, yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* yang artinya belajar (berfikir). Jadi, berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar).

Di dalam kamus Besar Bahasa Indonesia dituliskan Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Ruseffendi matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur-unsur yang tidak terdefiniskan ke aksioma

¹⁹ Ibid, h.55

dan postular dan akhirnya ke dalil.²⁰ Definisi ini menunjukkan matematika sebagai ilmu tentang kuantitas. Matematika terdiri dari input wawasan yang luas yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dan kalkulus.

Menurut Lerner matematika adalah simbolis yang juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkonsumsi ide mengenai elemen dan kuantitas. Jadi matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir matematis. Berpikir matematis adalah berpikir yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif. Menurut Reys mengatakan bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.²¹

Menurut Japa pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar matematika. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran matematika lebih menekankan pada aktivitas peserta didik.²²

Berdasarkan dari definisi matematika menurut beberapa ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan

²⁰ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura Printing & publishing, 2014), h.2

²¹ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h.55

²² Ni Luh Rinayanti, *Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Media Grafis Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika*, (e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)

yang ada di dalamnya. Ini berarti bahwa belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya.

b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di SD adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan peserta didik untuk berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran matematika juga harus melalui proses yang bertahap dari konsep yang sederhana ke konsep yang lebih kompleks.

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap perkembangan kognitif yang berada dengan peserta didik sekolah pada jenjang berikutnya. Dalam perkembangan intelektual yang dikembangkan Piaget, siswa SD sebagai besar berada pada tahap operasi kongkrit. Oleh karena itu, pembelajaran di SD sedapat mungkin dimulai dengan menyajikan masalah kongkrit atau realistik sehingga dibayangkan oleh peserta didik. Argumen ini sesuai

dengan paham konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi atau bentukan dari orang yang mengenal struktur kognitif. Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari pendidik kepada orang lain, karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahui.²³

Tujuan dari belajar matematika selain mendapatkan pengetahuan juga melatih kemampuan berpikir siswa. Menggiring siswa agar memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, perlu proses dan ketelatenan guru dalam membimbingnya.²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD harus dikaji dengan tepat. Karena materi matematika penuh dengan konsep-konsep abstrak seperti simbol, tabel, diagram. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus bergerak dari yang abstrak ke yang konkrit, sehingga peserta didik mampu mengembangkan keterampilan serta kemampuan untuk berfikir logis dan kritis.

c. Karakteristik Peserta Didik kelas III di Sekolah Dasar

Peserta didik kelas III, IV dan V adalah peserta didik dengan rentang umur 6-12 tahun. Umumnya mereka berada pada 3 tahap perkembangan kognitif, pertama melukiskan tentang tahapan operasi konkrit, kedua berbagai pendekatan yang difokuskan pada proses informasi terhadap

²³ Hasan Sastra Negara, *Op.Cit*, h. 13

²⁴ Arini Ulfah Hidayati, "melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar" Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar (Vol: 4 No: 2 Tahun 2017).

peningkatan memori (ingatan) dan komunikasi serta pemecahan masalah, dan ketiga ukuran intelegensi untuk dapat memperkirakan kemampuan akademik. Ciri perkembangan kognitif yang menonjol adalah memakai aturan jelas atau logis dan reversibel. Dengan memperhatikan karakteristik kognitif peserta didik kelas III SD dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka diharapkan sistem pengajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi peserta didik. Dalam hal ini melalui penyampaian materi pelajaran dengan baik, sehingga peserta didik antusias untuk belajar.²⁵

Menurut Basset, Jacks, dan Logan secara umum karakteristik anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri;
- 2) Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang;
- 3) Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru;
- 4) Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan.
- 5) Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi;
- 6) Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.²⁶

²⁵ Arini Ulfah Hidayati, “*melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar*” Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar (Vol: 4 No: 2 Tahun 2017).

²⁶ Rigiarti, dkk, *Pendekatan Kontekstual dalam Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA dan Matematika di Sekolah Dasar*, (jurnal, PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, 2012).

Kesimpulannya bahwa peserta didik kelas III sekolah dasar mempunyai karakteristik pada tahap operasional kongkrit mampu melakukan aktifitas logis, mampu menyelesaikan masalah dengan baik tetapi masih sulit mengungkapkan sesuatu yang masih tersembunyi dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

B. Hasil Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian adalah:

1. Yekti Fajar Hutami

Penelitian yang dilakukan oleh Yekti Fajar Hutami dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier Terhadap Kemampuan Menghitung Perkalian Bilangan Cacah Siswa Kelas IV SD Se-Gugus Pangeran Diponegoro Wonosobo Tahun 2012” Setelah dilakukan penelitian dan dilakukan uji hipotesis, hasil uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,0141 > 1,989$), maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menghitung antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya ada perbedaan antara kemampuan menghitung perkalian bilangan cacah peserta didik yang diajar menggunakan media batang napier dengan peserta didik yang diajar tanpa menggunakan media (perkalian secara bersusun).

Dibuktikan dengan perolehan hasil rata-rata nilai post test kelompok eksperimen adalah 77,95 dan kelompok kontrol adalah 72,44.²⁷

2. One Vivin Yuiyanti

Penelitian yang dilakukan oleh One Vivin Yuliyanti dalam skripsi yang berjudul “Keefektifan Media Batang Napier dalam Operasi Perkalian Ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas III SD Negeri Tegalrejo 2” Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai t minat sebesar 2.241 dengan tingkat signifikansi 0,029 yaitu lebih kecil dari 0,05 Sig. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji hipotesis nilai t prestasi sebesar 4.460 dengan tingkat signifikansi 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05 Sig. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dari penggunaan media pembelajaran batang napier dan gambar tabel perkalian terhadap minat dan prestasi belajar matematika. Jadi hipotesis yang diajukan peneliti diterima.²⁸

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Batang Napier dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti penggunaan media Batang Napier dalam penelitiannya, tetapi di dalam penelitian ini penulis mencoba untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam membuat media batang napier itu sendiri maupun mengikutsertakan

²⁷ Yekti Fajar Hutami “Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier terhadap Kemampuan Menghitung Perkalian Bilangan Cacah Siswa Kelas IV SD Se-Gugus Pangeran Diponegoro Wonosobo Tahun 2012” (jurnal 2012).

²⁸ One Vivin Yuliyanti “Keefektifan Media Batang Napier dalam Operasi Perkalian Ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas III SD Negeri Tegalrejo” (jurnal 2017)

peserta didik dalam memperagakan penggunaan media batang napier. Agar peserta didik tidak hanya mendengarkan atau menerima apa yang diajarkan oleh pendidik saja.

C. Kerangka Pikir

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²⁹

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kerangka berfikir adalah skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian dan menjelaskan hubungan antar variabel sehingga gambaran jalannya penelitian yang peneliti lakukan dapat diketahui secara terarah dan jelas.

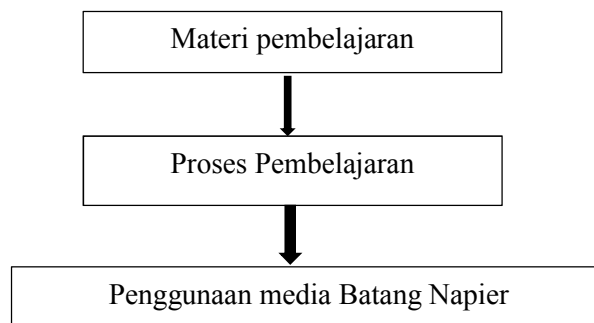
Batang napier adalah salah satu media dimana ide pemikirannya adalah mengubah proses yang kompleks yaitu perkalian bilangan dan pembagian menjadi penjumlahan. Perkalian bilangan dengan menggunakan Batang Napier yaitu dengan menerjemahkan persoalan perkalian menjadi persoalan penjumlahan. Batang napier ini digunakan untuk menghitung perkalian bilangan cacah.

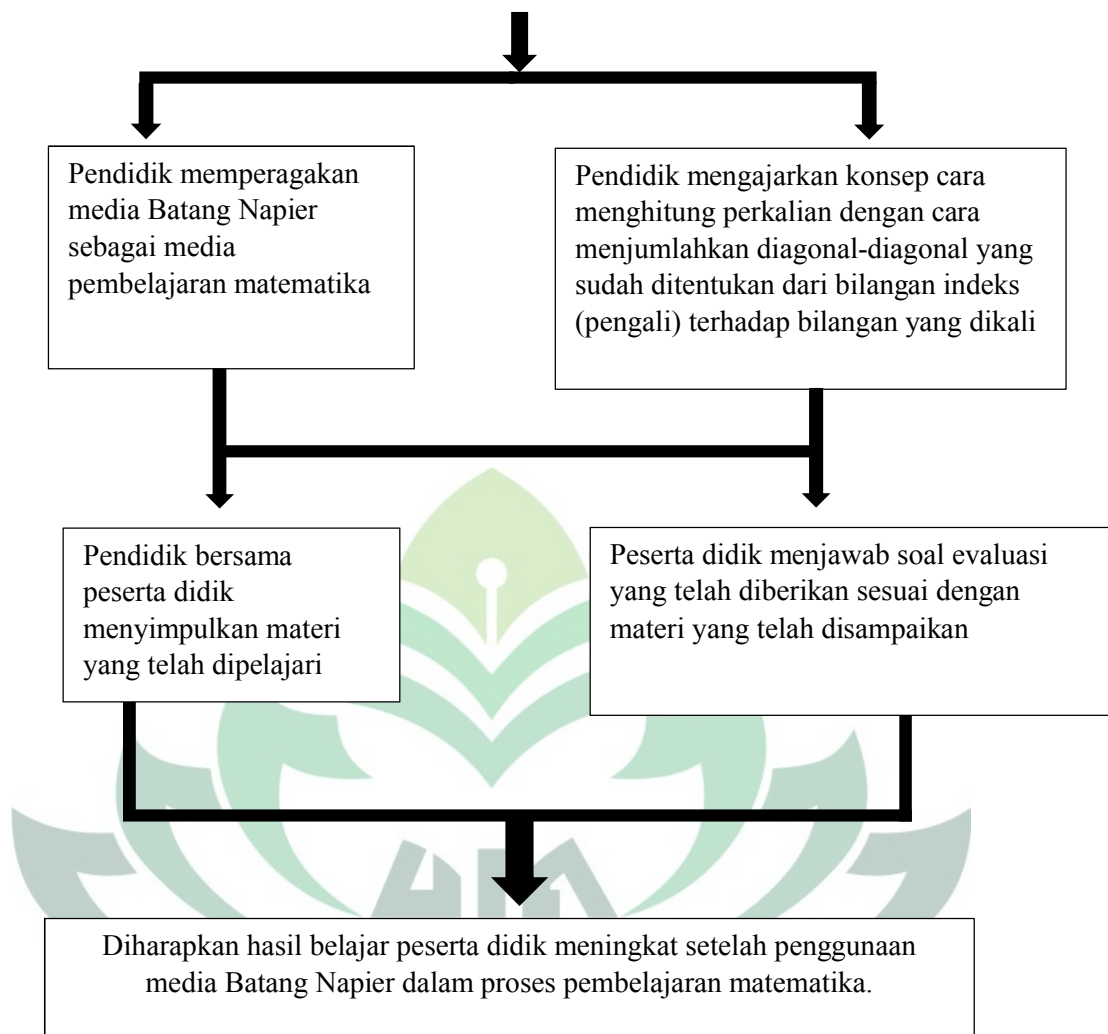
Pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengurangi kondisi yang monoton dan menjenuhkan sehingga pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik. Salah satu media Batang Napier, dengan alasan media Batang Napier dapat

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, (Bandung: Alfabeta, Cet. 23, 2016), h.91

mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, sehingga hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat dilihat bagan berikut:





Gambar 2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” dan “*thesa*” yang berarti “kebenaran”. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian,

setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis adalah suatu keadaan atau peristiwa yang diharapkan dan dilandasi oleh generalisasi dan biasanya menyangkut hubungan variabel-variabel penelitian.³⁰

Berdasarkan pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan atau jawaban yang sifatnya masih sementara dari dugaan relatif peneliti tentang variabel yang diteliti untuk mengetahui tingkat kebenaran harus diujikan secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangannya. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

³⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2014) h.105

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu), yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.²

Model ini dipakai untuk menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab akibat melalui perlakuan dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Peneliti meneliti ada tidaknya pengaruh penerapan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika yang terdapat dalam kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas dengan perlakuan media Batang Napier dan kelas kontrol dengan pembelajaran media perkalian secara bersusun.

Perbedaan pemahaman pada kedua kelompok perlakuan dapat dilihat dengan melakukan *pretest* sebelum pembelajaran dimulai, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan diberikan. Kemudian dilakukan *posttest* setelah pembelajaran berakhir, tujuannya

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.3.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.116.

untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik kelas III setelah pembelajaran menggunakan media Batang Napier.

Table 2
Desain Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Tes awal	Tindakan	Tes akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	C	O2

Keterangan:

O1 = tes awal (*pretest*)

O2 = tes akhir (*posttest*)

X = kelas eksperimen

C = kelas kontrol

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian³. Penelitian ini mencakup dua buah variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, dalam penelitian disebut dengan variabel (X). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dalam penelitian disebut variabel (Y).⁴

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu media Batang Napier dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Agar setiap variabel penelitian ini dapat diukur dan diamati maka berikut dikemukakan definisi operasional variabel tersebut.

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.161

⁴ Sugiyono, *Op.cit.* h.61

1. Media Batang Napier. Media Batang Napier dalam penelitian ini adalah media yang membantu dan mempermudah peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal perkalian karena media ini menawarkan cara berhitung yang sederhana yaitu dengan mengubah konsep perkalian menjadi konsep penjumlahan sehingga lebih mudah, menyenangkan, praktis dan tidak memberatkan otak anak, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dengan materi tersebut dan merasa senang menyelesaikan soal-soal operasi perkalian dengan benar, sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Metode Batang Napier ini digunakan pada mata pelajaran matematika di MI Darul Huda Bandar Lampung.
2. Hasil Belajar. Hasil Belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif pada tingkat C1, C2, dan C3.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiono mengatakan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari,

tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah kelas III A, III B dan III C MI Darul Huda Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 sejumlah 3 kelas.

Sedangkan, sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*. Menurut Sugiyono *Random Sampling* adalah suatu teknik sampling melalui pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁶ Dalam penelitian ini dipilih dengan cara mengundi dan kelas III A terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi yaitu cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁷ Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada peserta didik kelas III, untuk mengetahui aktifitas peserta didik selama

⁵ *Ibid*, h.117

⁶ *Ibid*, h.127

⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013),

proses belajar mengajar serta media yang digunakan yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika di MI Darul Huda Bandar Lampung. Observasi berlangsung pada bulan Januari – Februari 2018. Proses observasi melibatkan kelas III A sebagai kelas eksperimen dan III B sebagai kelas kontrol. Hasil observasi didapat dari penelitian langsung pada proses pembelajaran berlangsung serta tujuan pembelajaran untuk mendapatkan informasi pada obyek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yang biasanya digunakan dalam penelitian pendahuluan untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang lebih lengkap. Wawancara dilakukan untuk mengetahui data awal berupa nilai ulangan harian kelas III mata pelajaran matematika serta media yang digunakan pendidik MI Darul Huda Bandar Lampung. Kemudian untuk mengetahui respon peserta didik setelah diterapkan media Batang Napier. Wawancara berlangsung pada saat peneliti melakukan penelitian, proses wawancara melibatkan peserta didik kelas III, dan pendidik mata pelajaran dan wali kelas III.

3. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.⁸ Tes yang digunakan adalah tes subjektif yang berupa essay (uraian). Tes dilakukan berulang, yakni pre-test dan post-test. Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik kelas III di MI Darul Huda Bandar Lampung, tes awal (pretest) bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik sebelum adanya perlakuan. Sementara itu, tes akhir (post test) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Batang Napier.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁹ Dalam penelitian ini menggunakan beberapa dokumen resmi yang dimiliki oleh MI Darul Huda Bandar Lampung dan beberapa dokumen dari pendidik mitra peneliti. Dokumen-dokumen resmi dalam penelitian ini yaitu: sejarah berdirinya sekolah, denah lokasi sekolah, jumlah pendidik dan peserta didik. Sedangkan dokumen pendidik mitra peneliti antara lain buku teks pembelajaran matematika kelas III yang digunakan, buku penunjang yang digunakan, buku nilai peserta didik, dan absen peserta didik.

⁸ S.Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.105

⁹ Sugiyono, *Op.cit*, h.329.

E. Instrumen Penilaian

Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrument penelitian, jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹⁰

Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika peserta didik yang berupa tes pencapaian terdiri dari tes subyektif bentuk essay atau uraian sebanyak 15 soal, dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah diberi nilai 0. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen sama dengan tes yang diberikan kepada kelas kontrol. Menurut teori Bloom, kemampuan peserta didik di kelas tinggi (MI) terdiri atas pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3). Jadi hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).¹¹

Sebelum digunakan untuk penelitian instrumen, instrumen terdiri dari 15 soal tersebut terlebih dahulu diuji cobakan kepada peserta didik di kelas atas, guna mengukur validitas dan reliabilitas.

¹⁰ *Ibid*, h.147-148

¹¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.23-24

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Aspek	Indikator	Sub Indikator	item	Jumlah Item
Kognitif	Pengetahuan, kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari	Menjelaskan pengertian dari bilangan cacah	1	1
	Pemahaman, Kemampuan, menjelaskan, menerangkan, manafsirkan makna dari suatu konsep materi yang sudah dipelajari.	Menghitung operasi perkalian bilangan cacah puluhan dan ratusan.	2, 3, 5, 6, 9	5
		Menghitung operasi perkalian campuran pada bilangan cacah	11, 13, 15	3
	Penerapan/Aplikasi, Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari.	Menentukan hasil operasi perkalian bilangan cacah puluhan dan ratusan	4, 7, 8, 10	4
		Menentukan hasil operasi perkalian campuran bilangan cacah	12, 14	2

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas bertujuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Ini artinya dikatakan valid apabila instrumen disusun berdasarkan materi pelajaran yang digunakan untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan.¹² Penelitian ini menggunakan instrument tes subyektif/essay, maka validasi dilakukan dengan menganalisis butir-butir soal. Untuk itu, ada tiga kriteria penilaian, yakni melihatnya dari tingkat kesukaran soal, daya beda, dan berfungsinya distraktor. Proses perhitungan dilakukan menggunakan program komputer *Microsoft Excel*.

2. Uji Realibilitas

Setelah mengetahui validitas instrument, maka tahap selanjutnya mengukur tingkat reliabilitas. Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument. Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercayai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.¹³ Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan secara eksternal dan internal secara internal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest. Untuk

¹² Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* h.211

¹³ Zainal Arifin, *Op.Cit.* h.258.

mengetahui reliabilitas instrumen, penulis menggunakan program komputer *Microsoft Excel*.

Tabel 6
Klasifikasi Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas	Interprestasi
$< 0,6$	Reliabilitas kurang baik
$0,6 - 0,799$	Reliabilitas diterima
$0,8 - 1,0$	Reliabilitas baik

3. Uji tingkat kesukaran soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika satu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (propesional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak juga terlalu mudah. Untuk menguji tingkat kesukaran menggunakan program komputer *Microsoft Excel*.

Taraf kesukaran soal adalah proporsi (P) peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Dalam menentukan indeks kesukaran butir soal anantara 0.00-1.00, dengan klasifikasi sebagai berikut

Table 4
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori Tingkatan Soal
$P > 0,70$	Mudah

$0,30 \leq p \leq 0,70$	Sedang
$P < 0,30$	Sukar

G. Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Teknik pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* pada program komputer *Microsoft Excel*. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai Sig. (2-tailed) pada tabel *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan bahwa p dari koefisien K-S $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika p dari koefisien K-S $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas variansi adalah pengujian untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan *uji variansi* pada *Microsoft*

Excel. adapun dasar keputusan data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan nilai Sig. (2-tailed) dengan alpha 0.05 (5%), dengan ketentuan jika sig. (2-tailed) < alpha (0,05) maka H_0 ditolak, dan sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) . alpha (0,05) maka H_0 diterima.

2. Uji Hipotesis T-Test

Hipotesis adalah asumsi atau dengan suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Uji hipotesis digunakan untuk menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus uji (t-test). Adapun, hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III A MI Darul Huda Bandar Lampung.

H_1 = Terdapat pengaruh media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III A MI Darul Huda Bandar Lampung.

Pengujian ini di lakukan dengan IBM SPSS *Statistics* v.20, rumus uji *t dependent* yang digunakan dengan persamaan:

$$t = \frac{\text{Mean Difference}}{\text{Standard Error of Difference}}$$

Keterangan:

x_1 = Rata-rata sampel 1.
 x_2 = Rata-rata sampel 2.
 s_1 = Simpangan baku sampel 1
 s_2 = Simpangan baku sampel 2
 r = korelasi antara dua variabel

Kriteria pengujian yaitu:¹⁴

Jika nilai $Asymp.Sig \leq \alpha$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai $Asymp.Sig > \alpha$ maka H_1 diterima



¹⁴ Novalia dan Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja), h.66

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu), yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.²

Model ini dipakai untuk menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab akibat melalui perlakuan dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Peneliti meneliti ada tidaknya pengaruh penerapan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika yang terdapat dalam kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas dengan perlakuan media Batang Napier dan kelas kontrol dengan pembelajaran media perkalian secara bersusun.

Perbedaan pemahaman pada kedua kelompok perlakuan dapat dilihat dengan melakukan *pretest* sebelum pembelajaran dimulai, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan diberikan. Kemudian dilakukan *posttest* setelah pembelajaran berakhir, tujuannya

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.3.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.116.

untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik kelas III setelah pembelajaran menggunakan media Batang Napier.

Table 2
Desain Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Tes awal	Tindakan	Tes akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	C	O2

Keterangan:

O1 = tes awal (*pretest*)

O2 = tes akhir (*posttest*)

X = kelas eksperimen

C = kelas kontrol

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian³. Penelitian ini mencakup dua buah variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, dalam penelitian disebut dengan variabel (X). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dalam penelitian disebut variabel (Y).⁴

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu media Batang Napier dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Agar setiap variabel penelitian ini dapat diukur dan diamati maka berikut dikemukakan definisi operasional variabel tersebut.

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.161

⁴ Sugiyono, *Op.cit.* h.61

1. Media Batang Napier. Media Batang Napier dalam penelitian ini adalah media yang membantu dan mempermudah peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal perkalian karena media ini menawarkan cara berhitung yang sederhana yaitu dengan mengubah konsep perkalian menjadi konsep penjumlahan sehingga lebih mudah, menyenangkan, praktis dan tidak memberatkan otak anak, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dengan materi tersebut dan merasa senang menyelesaikan soal-soal operasi perkalian dengan benar, sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Metode Batang Napier ini digunakan pada mata pelajaran matematika di MI Darul Huda Bandar Lampung.
2. Hasil Belajar. Hasil Belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif pada tingkat C1, C2, dan C3.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiono mengatakan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari,

tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah kelas III A, III B dan III C MI Darul Huda Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 sejumlah 3 kelas.

Sedangkan, sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*. Menurut Sugiyono *Random Sampling* adalah suatu teknik sampling melalui pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁶ Dalam penelitian ini dipilih dengan cara mengundi dan kelas III A terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi yaitu cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁷ Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada peserta didik kelas III, untuk mengetahui aktifitas peserta didik selama

⁵ *Ibid*, h.117

⁶ *Ibid*, h.127

⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013),

proses belajar mengajar serta media yang digunakan yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika di MI Darul Huda Bandar Lampung. Observasi berlangsung pada bulan Januari – Februari 2018. Proses observasi melibatkan kelas III A sebagai kelas eksperimen dan III B sebagai kelas kontrol. Hasil observasi didapat dari penelitian langsung pada proses pembelajaran berlangsung serta tujuan pembelajaran untuk mendapatkan informasi pada obyek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yang biasanya digunakan dalam penelitian pendahuluan untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang lebih lengkap. Wawancara dilakukan untuk mengetahui data awal berupa nilai ulangan harian kelas III mata pelajaran matematika serta media yang digunakan pendidik MI Darul Huda Bandar Lampung. Kemudian untuk mengetahui respon peserta didik setelah diterapkan media Batang Napier. Wawancara berlangsung pada saat peneliti melakukan penelitian, proses wawancara melibatkan peserta didik kelas III, dan pendidik mata pelajaran dan wali kelas III.

3. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.⁸ Tes yang digunakan adalah tes subjektif yang berupa essay (uraian). Tes dilakukan berulang, yakni pre-test dan post-test. Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik kelas III di MI Darul Huda Bandar Lampung, tes awal (pretest) bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik sebelum adanya perlakuan. Sementara itu, tes akhir (post test) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Batang Napier.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁹ Dalam penelitian ini menggunakan beberapa dokumen resmi yang dimiliki oleh MI Darul Huda Bandar Lampung dan beberapa dokumen dari pendidik mitra peneliti. Dokumen-dokumen resmi dalam penelitian ini yaitu: sejarah berdirinya sekolah, denah lokasi sekolah, jumlah pendidik dan peserta didik. Sedangkan dokumen pendidik mitra peneliti antara lain buku teks pembelajaran matematika kelas III yang digunakan, buku penunjang yang digunakan, buku nilai peserta didik, dan absen peserta didik.

⁸ S.Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.105

⁹ Sugiyono, *Op.cit*, h.329.

E. Instrumen Penilaian

Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrument penelitian, jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹⁰

Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika peserta didik yang berupa tes pencapaian terdiri dari tes subyektif bentuk essay atau uraian sebanyak 15 soal, dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah diberi nilai 0. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen sama dengan tes yang diberikan kepada kelas kontrol. Menurut teori Bloom, kemampuan peserta didik di kelas tinggi (MI) terdiri atas pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3). Jadi hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).¹¹

Sebelum digunakan untuk penelitian instrumen, instrumen terdiri dari 15 soal tersebut terlebih dahulu diuji cobakan kepada peserta didik di kelas atas, guna mengukur validitas dan reliabilitas.

¹⁰ *Ibid*, h.147-148

¹¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.23-24

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Aspek	Indikator	Sub Indikator	item	Jumlah Item
Kognitif	Pengetahuan, kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari	Menjelaskan pengertian dari bilangan cacah	1	1
	Pemahaman, Kemampuan, menjelaskan, menerangkan, manafsirkan makna dari suatu konsep materi yang sudah dipelajari.	Menghitung operasi perkalian bilangan cacah puluhan dan ratusan.	2, 3, 5, 6, 9	5
		Menghitung operasi perkalian campuran pada bilangan cacah	11, 13, 15	3
	Penerapan/Aplikasi, Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari.	Menentukan hasil operasi perkalian bilangan cacah puluhan dan ratusan	4, 7, 8, 10	4
		Menentukan hasil operasi perkalian campuran bilangan cacah	12, 14	2

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas bertujuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Ini artinya dikatakan valid apabila instrumen disusun berdasarkan materi pelajaran yang digunakan untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan.¹² Penelitian ini menggunakan instrument tes subyektif/essay, maka validasi dilakukan dengan menganalisis butir-butir soal. Untuk itu, ada tiga kriteria penilaian, yakni melihatnya dari tingkat kesukaran soal, daya beda, dan berfungsinya distraktor. Proses perhitungan dilakukan menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

a. Uji tingkat kesukaran soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika satu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (propesional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak juga terlalu mudah. Untuk menguji tingkat kesukaran menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

¹² Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* h.211

Taraf kesukaran soal adalah proporsi (P) peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Dalam menentukan indeks kesukaran butir soal antara 0.00-1.00, dengan klasifikasi sebagai berikut

Table 4
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori Tingkatan Soal
$P > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq p \leq 0,70$	Sedang
$P < 0,30$	Sukar

b. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.¹³ Pengujian daya pembeda dapat diukur dengan menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

Tabel 5
Klasifikasi Daya Beda

Daya Pembeda	Interpretasi
$< 0,20$	Jelek
$0,21 - 0,40$	Cukup
$0,41 - 0,70$	Baik
$0,71 - 1,00$	Sangat Baik

c. Berfungsinya Distraktor

Distraktor adalah suatu pola yang menggambarkan bagaimana peserta tes menentukan pilihan jawabannya terhadap kemungkinan-

¹³ *Ibid*, h.273.

kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan pada setiap butir soal. Pengecoh (*Distraktor*) bertujuan untuk mengecoh mereka yang kurang mampu (tidak tahu) untuk dibedakan dengan yang mampu (lebih tahu). Sebuah distraktor dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila dipilih lebih dari 5 % pengikut test.

2. Uji Realibilitas

Setelah mengetahui validitas instrument, maka tahap selanjutnya mengukur tingkat reliabilitas. Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument. Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercayai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.¹⁴ Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan secara eksternal dan internal secara internal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, penulis menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

Tabel 6
Klasifikasi Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas	Interprestasi
< 0,6	Reliabilitas kurang baik
0,6 – 0,799	Reliabilitas diterima
0,8 – 1,0	Reliabilitas baik

G. Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

¹⁴ Zainal Arifin, *Op.Cit*, h.258.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Teknik pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* pada program komputer IBM SPSS *statistics* v.20. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai Sig. (2-tailed) pada tabel *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan bahwa p dari koefisien K-S $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika p dari koefisien K-S $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas variansi adalah pengujian untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan *uji variansi* pada IBM SPSS *Statistics* v.20. Adapun dasar keputusan data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan nilai Sig. (2-tailed) dengan alpha 0.05 (5%), dengan ketentuan jika sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak, dan sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima.

2. Uji Hipotesis T-Test

Hipotesis adalah asumsi atau dengan suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Uji hipotesis digunakan untuk menghitung korelasi antara variabel X dan variabel

Y dengan menggunakan rumus uji (t-test). Adapun, hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III A MI Darul Huda Bandar Lampung.

H_1 = Terdapat pengaruh media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III A MI Darul Huda Bandar Lampung.

Pengujian ini di lakukan dengan IBM SPSS *Statistics* v.20, rumus uji *t dependent* yang digunakan dengan persamaan:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- x_1 = Rata-rata sampel 1.
- x_2 = Rata-rata sampel 2.
- s_1 = Simpangan baku sampel 1
- s_2 = Simpangan baku sampel 2
- r = korelasi antara dua variabel

Kriteria pengujian untuk SPSS yaitu:¹⁵

Jika nilai *Asymp.Sig* $\leq \alpha$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai *Asymp.Sig* $> \alpha$ maka H_1 diterima

¹⁵ Novalia dan Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja), h.66

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini meliputi data uji instrumen dan data hasil tes matematika kelas III. Berikut ini diberikan tentang uraian data-data tersebut:

A. Uji Instrumen

1. Uji validitas

Pada penelitian ini, data hasil belajar matematika diperoleh dengan melakukan uji coba tes hasil belajar matematika yang terdiri dari 10 soal uraian atau essay. Uji coba ini dilakukan diluar sampel penelitian, yaitu pada 25 peserta didik kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

Validitas instrumen tes hasil belajar matematika dikai berdasarkan kriteria yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Validitas instrumen tes ini meliputi materi soal yang telah sesuai dengan indikator yaitu dinyatakan telah sesuai dengan kompetensi, isi materi dan sesuai dengan jenjang kelas atau tingkat kelas, soal menggunakan bahasa baku dan tidak menimbulkan makna ganda. Soal menggunakan kata tanya atau kata perintah, soal berisi petunjuk cara pengerjaan soal, serta memiliki pedooman penskorann untuk butir soal yang akan diujicobakan.

Uji coba tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal dapat mengukur apa yang hendk diukur. Upaya untuk mendapatkan data yang

akurat maka tes yang digunakan dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria yang baik.

Pengujian validitas tes hasil belajar matematika dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika

Nomor butir soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
1	0,396	0,791	Valid
2	0,396	0,666	Valid
3	0,396	0,426	Valid
4	0,396	0,791	Valid
5	0,396	0,019	Tidak Valid
6	0,396	0,541	Valid
7	0,396	0,364	Tidak Valid
8	0,396	0,236	Tidak Valid
9	0,396	0,541	Valid
10	0,396	0,233	Tidak Valid
11	0,396	0,791	Valid
12	0,396	0,544	Valid
13	0,396	0,438	Valid
14	0,396	0,803	Valid
15	0,396	0,045	Tidak Valid

Hasil perhitungan validasi butir soal tes terhadap 15 butir soal yang diujicobakan menunjukkan terdapat 10 butir soal yang tergolong valid yaitu butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 9, 11, 12, 13, dan 14.

2. Uji tingkat kesukaran

Pengujian taraf kesukaran dalam penelitian ini menggunakan microsoft excel. Adapun hasil analisis tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2

Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Hasil Belajar Matematika

Nomor butir soal	Tingkat kesukaran	Keterangan
1	0,44	Sedang
2	0,424	Sedang
3	0,384	Sedang
4	0,44	Sedang
5	0,44	Sedang
6	0,368	Sedang
7	0,36	Sedang
8	0,304	Sedang
9	0,28	Sukar
10	0,344	Sedang
11	0,368	Sedang
12	0,44	Sedang
13	0,296	Sukar
14	0,448	Sedang
15	0,408	Sedang

Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir tes terhadap 15 soal uraian yang menunjukkan 13 soal dalam kategori sedang yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14 dan 15 serta 2 soal dalam kategori sukar yaitu 9 dan 13 dengan tingkat kesukaran $< 0,30$.

3. Analisis uji reliabilitas

Instrumen yang valid pada uji coba tes hasil belajar matematika terdapat 10 soal yang dapat dikategorikan sebagai butir soal yang valid yaitu 1,

2, 3, 4, 6, 9, 11, 12,13, dan 14 dengan beberapa soal perbaikan dengan soal lain tidak dipakai dalam penelitian, upaya untuk mengetahui apakah butir soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya maka peneliti melakukan uji coba reliabilitas terhadap 10 soal tersebut dengan menggunakan rumus alpha. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan microsoft excel. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.3
Uji reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika

Statistic	
<i>r_{hitung}</i>	0,861
Kesimpulan	Tingkat reliabilitas baik

Koefisien alpha telah didapat maka tolak ukur untuk di interpretasikan dengan derajat reliabilitas 0,861 adalah reliabel sehingga 10 soal tersebut dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian selanjutnya.

4. Hasil kesimpulan uji coba tes

Hasil perhitungan validitas, uji tingkat kesukaran, dan reliabilitas instrumen dirangkum dalam tabel berikut :

Tabel 4.4
Kesimpulan Instrumen Soal

Item soal	Uji validitas	Tingkat kesukaran	Kesimpulan
1	Valid	Sedang	Digunakan
2	Valid	Sedang	Digunakan
3	Valid	Sedang	Digunakan
4	Valid	Sedang	Digunakan

5	Tidak Valid	Sedang	Tidak digunakan
6	Valid	Sedang	Digunakan
7	Tidak Valid	Sedang	Tidak digunakan
8	Tidak Valid	Sedang	Tidak digunakan
9	Valid	Sukar	Digunakan
10	Tidak Valid	Sedang	Tidak digunakan
11	Valid	Sedang	Digunakan
12	Valid	Sedang	Digunakan
13	Valid	Sukar	Digunakan
14	Valid	Sedang	Digunakan
15	Tidak Valid	Sedang	Tidak digunakan

Berdasarkan tabel perhitungan validitas, tingkat kesukaran dan reliabilitas butir soal, maka dari 10 soal yang diuji cobakan peneliti mengambil 10 butir soal yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 9, 11, 12, 13, dan 14.

B. Hasil uji prasyarat

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat peneliti merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode liliefors pada program komputer microsoft excel. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai sig.(2-tailed) pada tabel uji L metode liliefors dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika pengambilan keputusan dari koefisien $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal. Maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas Data Pretest Hasil Belajar Matematika

No	kelompok	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan uji
1	Eksperimen	25	0,126	0,173	H_0 diterima
2	Kontrol	25	0,163	0,173	H_0 diterima

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas Data Posttest Hasil Belajar Matematika

No	Kelompok	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan uji
1	Eksperimen	25	0,161	0,173	H_0 diterima
2	Kontrol	25	0,160	0,173	H_0 diterima

Berdasarkan perhitungan tabel diatas, diperoleh rata-rata skor hasil normalitas data hasil belajar matematika yang terangkum diatas, data akan berdistribusi normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian data berasal dari distribusi normal karena pada hasil belajar pretest $0,126 < 0,173$ untuk kelas eksperimen dan $0,163 < 0,173$ untuk kelas kontrol. Dan data berdistribusi normal pada hasil belajar posttest $0,161 < 0,173$ untuk kelas eksperimen dan $0,160 < 0,173$ untuk kelas kontrol.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel digunakan karakter yang sama atau tidak. Uji kesamaan varians dilakukan pada data variabel terikat yaitu hasil belajar matematika dengan menggunakan uji F. Pengujian varian ini yaitu dengan membandingkan varians terbesar dan varians terkecil. Hasil pengujian uji homogenitas dengan taraf signifikansi (α) 5% diperoleh data taraf signifikansi hasil belajar matematika $F_{(0,05;24;24)}$ adalah 1,983 dapat dilihat pada lampiran. Uji homogenitas dengan uji F yaitu:

$$F = \frac{\text{---}}{\text{---}}$$

Data pretest hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kontrol

$$F = \frac{1,191}{1,983}$$

$$F = 1,191$$

Maka $F_{hitung} = 1,191$ dan $F_{(0,05;24;24)} = 1,983$ sehingga H_0 diterima, berarti

Kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varians yang sama (populasi homogen).

Data posttest hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kontrol

$$F = \frac{1,070}{1,983}$$

$$F = 1,070$$

Maka $F_{hitung} = 1,070$ dan $F_{(0,05;24;24)} = 1,983$ sehingga H_0 diterima, berarti

Kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varians yang sama (populasi homogen).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen. Jadi berdasarkan uji F dapat dinyatakan bahwa kedua populasi tersebut homogen dan dapat dilanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t

C. Hasil pengujian hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil pretest dan posttest peserta didik dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t karena berdasarkan hasil perhitungan secara statistik dan pretest dan data posttest berdistribusi normal dan homogen. Hasil perhitungan uji hipotesis pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel. Penyebaran data dapat dilihat pada lampiran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian setelah uji prasyarat terpenuhi maka dilakukan uji lanjut, yakni pengujian hipotesis. Untuk menguji hipotesis digunakan uji t yang meliputi uji kesamaan dua rata-rata menggunakan uji-t

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

Tabel 4.7
Hasil Uji Hipotesis kelas eksperimen dan kontrol

No	Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen dan kontrol	2,554	2,010	H_0 ditolak / H_1 diterima

Pada tabel diatas diketahui pada hasil perhitungan hipotesis nilai posttest kelas eksperimen dan eksperimen t_{hitung} sebesar 2,554 lebih besar dari t_{tabel} yang sebesar 2,010 dengan kesimpulan H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menggunakan media Batang Napier lebih tinggi dari pada hasil belajar mata pelajaran matematika dengan secara konsep penjumlahan berulang. Hal ini sesuai dengan analisis data dan uji hipotesis,

diperoleh t_{hitung} sebesar 2,554 sedangkan t_{tabel} 2,010 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Bandar Lampung.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor penggunaan media pembelajaran, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran termasuk upaya guru dalam melakukan inovasi dan kreasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik. Media Batang Napier merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang mana kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menarik, mudah, dan cepat sehingga dapat dimaksimalkan untuk mencapai hasil belajar.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan perbedaan aktifitas peserta didik dimana menggunakan media Batang Napier di kelas eksperimen membuat peserta didik yang mengikutinya merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dalam menyimak dan memahami pembelajaran di kelas. Rasa ketertarikan ini menimbulkan keinginan dan usaha yang lebih dalam diri peserta didik untuk

lebih meningkatkan pemahaman maupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh pendidik.

Hasil penelitian sebagai dukungan dari berbagai penelitian yang telah ada yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media memberikan dampak positif dalam pembelajaran materi operasi perkalian. Dengan digunakan media Batang Napier sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika. Karena peserta didik tidak hanya tau teori saja yang dijelaskan oleh pendidik tapi peserta didik juga dapat ikut berpartisipasi dalam pemindahan-pemindahan batang perkaliannya. Selain itu, peserta didik tidak hanya diberikan hafalan saja tetapi juga langsung dengan mudah mengalikan bilangan-bilangan di dalam kotak yang telah tersusun dalam bentuk persegi.

Namun, media Batang Napier mempunyai kelemahan yaitu dapat membuat peserta didik tergantung pada media ini. Selain itu, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam hasil diagonal perkalian pada bilangan besar contohnya seperti perkalian empat angka, lima angka, dan seterusnya. Namun, kekurangan ini bisa diantisipasi dengan cara peserta didik harus berkonsentrasi penuh dan teliti dalam menjumlahkan bilangan diagonalnya, serta dibutuhkan peran pendidik untuk membantu peserta didik yang sedang mengalami kesulitan.

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan konsep penjumlahan berulang, dengan konsep tersebut membuat peserta didik kurang

tertarik dan cenderung lebih pasif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan pendidik, beberapa peserta didik juga terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran apalagi ketika soal yang dibagikan pendidik ternyata memuat operasi perkalian bilangan ratusan. Hal ini dikarenakan mereka belum hafal perkalian, jika angka yang dikalikan besar maka mereka perlu waktu lama jika melakukan perkalian dengan konsep penjumlahan berulang.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian diatas media Batang Napier merupakan salah satu media yang tepat yang dapat dipilih oleh pendidik untuk digunakan dalam materi operasi perkalian bilangan cacah terutama untuk mengatasi peserta didik yang belum hafal perkalian karena selain pembuatan medianya yang tidak membutuhkan biaya yang mahal, media ini dapat langsung membantu peserta didik yang kesulitan menjawab soal perkalian tanpa membutuhkan waktu atau proses yang lama. Selain itu, media Batang Napier juga memberikan pengalaman yang lebih nyata/konkret kepada peserta didik. Media Batang Napier dapat menjadi solusi sementara bagi peserta didik yang masih belum hafal perkalian, disamping pendidik juga harus tetap memotivasi peserta didik dan memberikan pemahaman tentang konsep perkalian.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis yang menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,554 dan t_{tabel} sebesar 2,010 pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, akibatnya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media Batang Napier terhadap hasil belajar matematika kelas III MI Darul Huda Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi para pendidik khususnya dalam pembelajaran matematika, media Batang Napier merupakan salah satu media alternatif untuk melaksanakan pembelajaran disekolah, khususnya untuk materi matematika yang melibatkan perhitungan perkalian agar pembelajaran lebih menarik dan memotivasi terhadap peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.
2. Diharapkan pada saat menanamkan konsep perkalian untuk lebih ditekankan lagi pada semua peserta didik agar peserta didik termotivasi untuk menghafal perkalian dengan usaha yang lebih keras dan sungguh-sungguh. Penggunaan media Batang Napier hanya solusi sementara. Penggunaan media Batang Napier akan lebih baik dan maksimal jika peserta didik telah hafal perkalian dan telah memahami konsep perkalian dengan baik.
3. Pendidik diharapkan melakukan tindakan lanjut pada pembelajaran matematika untuk mempertahankan hasil belajar sehingga prestasi peserta didik dapat lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenia Putri Hendrayanti,Dkk. 2017. “*Penggunaan Alat Peraga Batang Napier untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas III Al-Fadiliyah Darussalam Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Operasi Perkalian Bilangan Bulat*”. Jurnal Studi Pendidikan Islam. Vol. XIV, No.1.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Anas Sudijono.2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anni Mulyono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief Aulia Rahman,Dkk.“*Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Batang Napier terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kualat*”. e.Journal STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Vol. IX, No.1.
- Arief S.Sadiman,Dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arini Ulfah Hidayati.2017. *Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal:Terampil Pendidikan Pembelajaran Dasar. Vol.4, No.2
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dede Supriyadi. 2014. *Rahasia Berhitung Cepat dan Mudah dengan Batang Napier*. Bandung: Prestise Publishing.
- Gitti Chusnia Putri.“*Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier terhadap Kemampuan Operasi Perkalian Siswa Kelas III SD Negeri Tambakrejo Waru Sidoarjo*”.
- Haryono. 2014. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Pembelajaran dan Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Genius Media.
- Hasan Sastra Negara. 2014. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: Aura Publishing.
- I Wayan Romi Sudhita. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu.

- Mohammad Syaifuddin. 2017. "*Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*" *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* .Vol.2, No. 2.
- Mulyono Abdurrahman. 2014. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ni Luh. 2014. *Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Media Grafis Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika*. E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.2, No.1.
- Novalia dan Muhammad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- One Vivin Yuliyanti.2017. *Keefektifan Media Batang Napier dalam Operasi Perkalian Ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas III SD Negeri Tegalrejo*.
- Punaji Setyosari. 2014. *Metode Penelitian dan Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rigiarti,Dkk. 2012. *Pendekatan Konstektual dalam Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA dan Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S.Margono.2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto.2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi*. Bandung: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Bandung: Fermana.

Winahyu Rusman Wicaksono. *Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif dalam Model Berpikir Induktif*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapai Masyarakat Ekonomi ASEAN.

Yekti Fajar Hutami. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier terhadap Kemampuan Menghitung Perkalian Bilangan Cacah Siswa Kelas IV SD Se-Gugus Pangeran Diponogoro Wonosobo*.

Zainal Arifin. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.





Lampiran 6

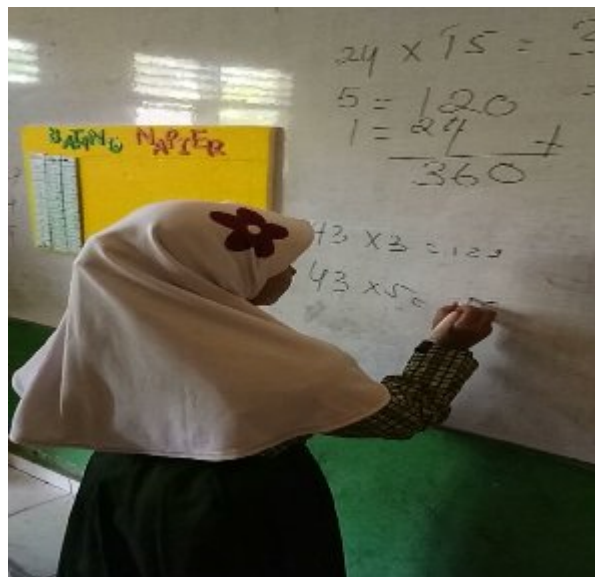
DOKUMENTASI PENELITIAN MI DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG



Gambar 1. Peneliti foto bersama Kepala Sekolah MI Darul Huda Bandar lampung



Gambar 2. Peneliti foto bersama kepala sekolah beserta dewan guru MI Darul Huda Bandar Lampung



Gambar 3. Suasana saat siswa sedang mencoba menjawab soal di papan tulis di kelas eksperimen.



Gambar 4. Suasana pretest kelas kontrol



Gambar5. Suasana pretest kelas eksperimen





Gambar 6. Suasana belajar kelas

kontrol





Gambar 7. Suasana belajar kelas eksperimen



Gambar 8. Suasana belajar kelas eksperimen saat diberikan latihan



Gambar 9. Suasana belajar kelas kontrol



Gambar 10. Suasana post-test kelas eksperimen



Gambar 11. Suasana post-test kelas kontrol

BATANG NAPIER

Indeks	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0
1	0 0	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9
2	0 0	0 2	0 4	0 6	0 8	1 0	1 2	1 4	1 6	1 8
3	0 0	0 3	0 6	0 9	1 2	1 5	1 8	2 1	2 4	2 7
4	0 0	0 4	0 8	1 2	1 6	2 0	2 4	2 8	3 2	3 6
5	0 0	0 5	1 0	1 5	2 0	2 5	3 0	3 5	4 0	4 5
6	0 0	0 6	1 2	1 8	2 4	3 0	3 6	4 2	4 8	5 4
7	0 0	0 7	1 4	2 1	2 8	3 5	4 2	4 9	5 6	6 3
8	0 0	0 8	1 6	2 4	3 2	4 0	4 8	5 6	6 4	7 2
9	0 0	0 9	1 8	2 7	3 6	4 5	5 4	6 3	7 2	8 1

Gambar 12. Contoh media Batang Napier



Gambar 13. foto bersama ibu wali kelas III.

Lampiran 5

**Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III A (Eksperimen) MI Darul Huda
Bandar Lampung**

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POSTEST
1	Adindadela Anggraini	40	65
2	Ahmad Riski	70	80
3	Alhakam Zahram	50	70
4	Ancasawega	30	50
5	Ayu Allysia Lestari	75	100
6	Cinta Alisytitana	40	65
7	David Saputra	60	70
8	Dede Aqila	50	70
9	Devan Andlin	65	80
10	Dimas Mawala	40	60
11	Eisha Maharani	70	90
12	Elisha Vegista	60	75
13	Febriansyah	50	70
14	Irfan Irawan	60	80
15	Kevin Dwi Hasepa	30	60
16	Muhammad Fahri	50	70
17	Muki Ilmawan	70	80
18	Nada Royya Afifah	70	90
19	Naufal Atha Rafi	60	70
20	Raihan Aguatian	80	100
21	Rastra Ageng Alya	65	80
22	Ratna Nuraini	40	60
23	Riska Maulidia	60	75
24	Salsabila Hana	70	80
25	Triwulandari	50	70
	Rata-rata	56,2	74,4
	KKM	≤ 65	

Mengetahui,
Kepal MI Darul Huda

Ruksiah, S.Pd.I

**Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III B (*Kontrol*) MI Darul Huda
Bandar Lampung**

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POSTEST
1	Adam malik	60	75
2	Ahmad Nurhayat	40	60
3	Aulia Febri Nurlina	30	45
4	Egi Guratno	70	80
5	Farhan Nurrahmat	70	80
6	Farhan Subanti	65	80
7	Fatimah Nur Fajriah	50	60
8	Fendolancy	60	70
9	Harysta Alwadat	50	70
10	Kelvin Prayogi	40	50
11	Kinnti Juli	50	65
12	Langgeng Kusuma	35	50
13	Laysya Dwi Saputri	50	70
14	Logis Bia Samudra	60	70
15	Marisya Pertiwi	60	70
16	Muhammad Fahmi Firmansyah	65	80
17	Nimas Sekar Arum	60	70
18	Nur Anisa	40	60
19	Nurul Fauziah	50	65
20	Ratu Lingga Sari	60	70
21	Restu Anggara Putra	30	40
22	Rio Artery Wijaya	75	80
23	Sahrul Majid S	40	60
24	Sherly Pramita	40	50
25	Surya Revaldo	60	75
	Rata-rata	52,4	65,8
	KKM	≤ 65	

Mengetahui,
Kepala MI Darul Huda

Ruksiah, S.Pd.I

*Lampiran 1***PROFIL SEKOLAH****A. Sejarah Singkat MI Darul Huda Bandar Lampung**

Yayasan Perguruan Islam Darul Huda (YAPISDA) Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung MI Darul Huda berdiri tanggal 05 Januari 1960. Adapun yang melatar belakangi berdirinya MI Darul Huda Galih Campang Jaya Bandar Lampung adalah amanat Undang-Undang Dasar 1945, yakni untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa melalui sistem pendidikan nasional yang diatur secara formal oleh pemerintahan.

MI Darul Huda terletak di desa Galih, Kecamatan Campang Jaya Kelurahan Sukabumi Kota Bandar Lampung dibawah naungan Yayasan Perguruan Islam Darul Huda (YAPISDA).

Sejak berdirin hingga ssekarang yang pernah menjadi kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Galih Campang Jaya Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

1. Ustadz Masykur Siraj (1960-1982)
2. Fathurrahman, S.Pd.I (1982-2000)
3. Ruksiyah, S.Pd.I (2000-sekarang)

Adapun gedung sekolah (tempat belajar) masih dalam keadaan darurat dengan ukuran 8x7 terdiri dari dinding geribik, beratap ilalang selama kurang lebih 4 tahun. Pada tahu 1964 MI Darul Huda dipindahkan ke desa Galih

kelurahan kedamaian yang dipimpin oleh bapak Masykur Siraj dan kawan-kawannya, antara lain:

1. Bapak Masykur Siraj
2. Bapak Aliudin
3. Bapak Tahar
4. Bapak Markadi
5. Bapak Abdurrahman
6. Bapak Nurhadi
7. Bapak Sobirin
8. Bapak Sakiman

Pada awal tahun 1964 Yayasan Darul Huda mendapatkan tanah yang berukuran 1.145 m dan dibangun gedung madrasah seperti semula dengan dinding dan atap ilalang. Pada tahun 1978 MI Darul Huda Galih mendapat bantuan dari pemerintahan dan bantuan dari yayasan serta masyarakat sekitar.

Pada tahun 2006 MI Darul Huda Galih Campang Jaya mendapat bantuan dari Dinas Pendidikan dan Perpustakaan melalui dana DAK (Dana Alokasi Khusus) sebanyak tiga unit gedung. Dengan bantuan tersebut dapat menambah bangunan baru dan dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar di MI Darul Huda.

Perkembangan ditahun 2000 kepala sekolah digantikan oleh ibu Ruksiyah,S.Pd.I yang diharapkan akan dapat lebih menghidupkan lagi pertumbuhan dan perkembangan MI Darul Huda Bandar Lampung.

B. Letak geografis Sekolah

Gedung MI Darul Huda yang berlokasi di Jalan Ir. Sutami Galih Campang Raya, Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung seluas 1.145 M². Tanah tersebut berasal dari pembelian oleh Yayasan Pondok Pesantren Darul Huda yang khusus digunakan untuk keperluan perguruan Darul Huda.

Dengan luas lokasi yang ada telah mencukupi untuk tempat pelaksanaan pendidikan dan pengajaran sebagaimana dijelaskan oleh Ibu Ruksiyah,S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Darul Huda Bandar Lampung bahwa dengan jumlah luas lokasi yang ada telah mencukupi kebutuhan untuk tempat penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, meskipun dalam perkembangannya nanti tentu perlu perluasan lokasi untuk membangun fasilitas-fasilitas gedung yang diperlukan.

Adapun batas-batas lokasi MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan perumahan penduduk.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan jalan raya Ir. Sutami.
- c. Sebelah Timur berbatasan dengan PT. Garuda Food.
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan perusahaan Multi Breeder.

Dilihat dari posisi sekolah tersebut, MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung sangat ketat dengan persaingan karena berdekatan

dengan sekolah-sekolah lain yang setingkat yang ada disekitar wilayah Bandar Lampung. Ketatnya persaingan terutama terjadi dalam masa penerimaan siswa baru, maupun dalam menumbuhkan dan menarik simpati serta kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

C. Visi dan Misi serta Strategi Sekolah

a. Visi MI Darul Huda

Menjadi Madrasah Yang BERKUALITAS ISLAMI dan POPULIS serta Madrasah yang UNGGUL DALAM PRESTASI, TERAMPIL dan BERTAQWA.

Ciri-ciri:

- 1) Unggul dalam bidang akademik
- 2) Unggul dalam lomba Olahraga
- 3) Berketerampilan
- 4) Berdisiplin tinggi dan ber-ahlak mulia

b. Misi MI Darul Huda

Adapun Misi MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi adalah:

- 1) Mampu berkompetisi
- 2) Demokratis
- 3) Transparan
- 4) Profesional
- 5) Kesederhanaan
- 6) Mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi

- 7) Meningkatkan mutu Pendidikan sesuai dengan perkembangan IPTEK dan masyarakat.
- 8) Meningkatkan kompetensi guru dalam pencapaian proses pembelajaran yang efektif dan inovatif serta berwawasan
- 9) Meningkatkan prestasi siswa dalam bidang akademik dan non akademik, disiplin dalam bidang ekstra Kurikuler sesuai dengan potensi anak yang dimiliki.
- 10) Menyelenggarakan pendidikan yang senantiasa berakar pada nilai-nilai agama, budaya dan tetap mengikuti perkembangan dunia luar.
- 11) Melengkapi & mengembangkan perpustakaan dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai pusat pembelajaran mandiri

c. Strategi

- 1) Membina tenaga menuju profesionalisme kerja
- 2) Menciptakan manajemen demokrasi yang transparan
- 3) Melaksanakan SDM yang berkualitas
- 4) Menciptakan efektif sekolah
- 5) Menjalin Hubungan masyarakat yang baik
- 6) Membina dan mengembangkan bakat siswa

D. Keadaan Sekolah

a. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data dari sekolah pada tahun 2013/2014 sarana dan prasarana MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung berjumlah 19 gedung dengan keadaan baik. Dengan rincian Sebagai berikut.

Tabel 2
Keadaan Sarana dan Prasarana MI Darul Huda Galih Campang Jaya
Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2013/2014

No	Ruangan/Gedung	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kelas	10
4	Ruang Pelayanan ADM	1
5	Ruang Perpustakaan	1
6	Toilet	1
7	Ruang Penjaga	1
8	Kantin	1
9	Musola	1
10	Gudang	1
	Jumlah	19

Sumber: Dokumentasi sarana dan prasarana MI Darul Huda Galih Campang Jaya Bandar Lampung

E. Keadaan Guru dan Karyawan

Keadaan dewan guru MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung pada tahun 2013/2014 sudah berjumlah 23 orang, dimana

setiap guru sudah mempunyai tugasnya masing-masing dengan bidang studi yang diajarkan. Guru dalam dunia pendidikan adalah orang yang sangat berperan di samping orang tua, karena guru bertugas memberikan bimbingan kepada muridnya agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat, berguna bagi diri sendiri dan masyarakat dan bisa mengamalkannya. Tanpa adanya guru dalam dunia pendidikan tidak akan berjalan dengan lancar, karena guru adalah seorang yang patut digugu dan ditiru. Oleh karena itu penulis akan kemukakan tentang dewan guru yang bertugas dan mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Galih Campang Jaya Bandar Lampung.

Tabel 3
Daftar Nama Dewan Guru dan Karyawan MI Darul Huda
Bandar Lampung

No	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran
1	Ruksiyah, S.Pd.I	Kepala Mi	Fiqih
		Guru Bidang Studi	
2	Dermawan	Guru Bidang Studi	Muatan Lokal Umum
		Wali Kelas IV A	
3	Musrifah, S.Pd.I	Wali Kelas I A	Guru Kelas
4	Tutik Fitriyah, S.Pd.I	Guru Bidang Studi	SKI
		Wali Kelas IV B	
5	Zuniar Muchtar, S.Pd.I	Guru Bidang Studi	Akidah Akhlak
6	Ahmad Zainudin	Guru Bidang Studi	Muatan Lokal Agama
		Wali Kelas V A	
7	Badriah, S.Pd.I	Wali Kelas III A	Guru Kelas
8	Siti Rohmah, S.Pd.I	Wali Kelas V B	Alqur'an Hadis

9	Afriya, S.Pd.I	Guru Bidang Studi	Fiqih
		Wali Kelas VI A	
10	Barnasari, S.Pd.I	Wali Kelas II A	Guru Kelas
11	Titi Mirasari	Wali Kelas III B	Guru Kelas
12	Siti Fatimah, S.Pd	Guru Bidang Studi	Bahasa Inggris
13	Efa Surya, S.Pd.I	Wali Kelas II B	Guru Kelas
14	Muzaiyana, S.Pd.I	Guru Bidang Studi	Bahasa Indonesia
15	Nadhiyawati	Wali Kelas 1B	Guru Kelas
16	Suhaidi, S.Pd	Guru Bidang Studi	Matematika
		Kepala Tu	
17	Dody Febriansyah, S.Pd.I	Guru Bidang Studi	Penjaskes
18	Masnak, S.Pd.I	Guru Bidang Studi	IPS
		Wali Kelas VI B	
19	H. Abdul Syukur, S.Ag	Guru Bidang Studi	Bahasa Arab
20	Yuli Doris	Guru Bidang Studi	Pkn
21	Budi Handoko, S.Pd	Guru Bidang Studi	Matematika
22	Susi Ratnasari, S.Pd	Guru Bidang Studi	IPA
		Tu	
23	Sriono	Penjaga Sekolah	-

Sumber: Dokumentasi MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi
Bandar Lampung

F. Keadaan Siswa

Berdasarkan data dari sekolah jumlah siswa MI Darul Huda Tahun Pelajaran 2013/2014 yaitu sebanyak 324 siswa, yang terdiri dari 161 siswa laki-laki dan 163 siswi perempuan yang terdiri dari 2 rombel kelas I sampai kelas VI dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4
Keadaan Peserta didik MI Darul Huda Galih Campang Jaya
Bandar Lampung tahun 2013/2014

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	25	35	60
2	II	26	32	58
3	III	28	22	50
4	IV	30	25	55
5	V	25	26	45
6	VI	27	25	52
Jumlah		161	163	324

Sumber: Dokumentasi MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung

Adapun pengelolaan kelas tersebut adalah:

- a. Pengaturan tempat duduk rapi dan teratur;
- b. Tata ruang kelas berjalan dengan aturan, adanya ventilasi udara, jendela, papan tulis dan berbagai macam gambar;
- c. Organisasi kelas berjalan dengan baik, dipimpin oleh ketua kelas dan aparatnya;
- d. Setiap kelas mempunyai buku jurnal kemajuan belajar kelas

G. Prestasi Sekolah

Dalam segi prestasi MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung cukup membanggakan dan tergolong baik kendatipun masih ada sebagian kecil siswa yang belum memperoleh nilai yang diharapkan. Prestasi yang tergolong baik ini terbukti dengan banyaknya prestasi yang didapat MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung, terutama dari kegiatan ekstrakurikuler yaitu futsal dan pramuka, MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung pernah menjadi juara 1 futsal tingkat MI/SD se-Bandar Lampung dan MI Darul Huda Galih Campang Jaya Sukabumi Bandar Lampung tidak jarang pula menjadi juara lomba tingkat daerah, baik di bidang akademik maupun nonakademik.

Aktivitas siswa di lingkungan keluarga yang cenderung bernuansa agamis, aktif belajar al-qur'an dan agama di TPA, Musholla dan di Masjid yang ada disekitarnya. Melihat prestasi belajar peserta didik MI Darul Huda Galih Campang Jaya itu karena kesungguhan dalam mempelajari ilmu yang diberikan oleh pendidik.

UJI HOMOGENITAS PRETEST KONTROL DAN EKSPERIMEN

Nama	Nilai Pretest Eksperimen	Nama	Nilai pretest kontrol
Ancasawega	30	Restu Anggara Putra	30
Kevin Dwi Hasepa	30	Aulia Febri Nurlina	30
Dimas Mawala	40	Langgeng Kusuma	35
Ratna Nuraini	40	Sherly Pramita	40
Adindadela Anggraini	40	Kelvin Prayogi	40
Cinta Alisytitana	40	Sahrul Majid S	40
Muhammad Fahri	50	Nur Anisa	40
triwulandari	50	Ahmad Nurhayat	40
Dede Aqila	50	Fatimah Nur Fajriah	50
Alhakam Zahram	50	Kinnti Juli	50
Febriansyah	50	Nurul Fauziah	50
Naufal Atha Rafi	60	Harysta Alwadat	50
David Saputra	60	Laysya Dwi Saputri	50
Elisha Vegista	60	Fendolancy	60
Riska Maulidia	60	Marisya Pertiwi	60
Irfan Irawan	60	Logis Bia Samudra	60
Rastra Ageng Alya	65	Nimas Sekar Arum	60
Devan Andlin	65	Ratu Lingga Sari	60
Muki Ilmawan	70	Adam malik	60
Ahmad Riski	70	Surya Revaldo	60
Salsabila Hana	70	Farhan Subanti	65
Eisha Maharani	70	Muhammad Fahmi Firmansyah	65
Nada Royya Afifah	70	Farhan Nurrahmat	70
Ayu Allysia Lestari	75	Egi Guratno	70
Raihan Aguatian	80	Rio Artery Wijaya	75

jumlah	1405	1310
rata-rata	56.2	52.4
varians=	188.56	158.24

fhitung 1.191607685

ftabel 1.983759568

kesimpulan 1,191607685< 1,983759568 maka data homogen

UJI HOMOGENITAS POSTEST KONTROL DAN EKSPERIMEN

Nama	Niali postest eksperimen	Nama	Nilai Postest Kontrol
Ancasawega	50	Restu Anggara Putra	40
Kevin Dwi Hasepa	60	Aulia Febri Nurlina	45
Dimas Mawala	60	Langgeng Kusuma	50
Ratna Nuraini	60	Sherly Pramita	50
Adindadela Angga	65	Kelvin Prayogi	50
Cinta Alisytitana	65	Sahrul Majid S	60
Muhammad Fahrudin	70	Nur Anisa	60
triwulandari	70	Ahmad Nurhayat	60
Dede Aqila	70	Fatimah Nur Fajriah	60
Alhakam Zahram	70	Kinnti Juli	65
Febriansyah	70	Nurul Fauziah	65
Naufal Atha Rafi	70	Harysta Alwadat	70
David Saputra	70	Laysya Dwi Saputri	70
Elisha Vegista	75	Fendolancy	70
Riska Maulidia	75	Marisya Pertiwi	70
Irfan Irawan	80	Logis Bia Samudra	70
Rastra Ageng Alya	80	Nimas Sekar Arum	70
Devan Andlin	80	Ratu Lingga Sari	70
Muki Ilmawan	80	Adam malik	75
Ahmad Riski	80	Surya Revaldo	75
Salsabila Hana	80	Farhan Subanti	80
Eisha Maharani	90	Muhammad Fahmi Firmansyah	80
Nada Royya Afifa	90	Farhan Nurrahmat	80
Ayu Allysia Lestari	100	Egi Guratno	80
Raihan Aguatian	100	Rio Artery Wijaya	80

jumlah	1860	1645
rata-rata	74.4	65.8
variansi=	140.64	131.36

fhitung 1.070645554

ftabel 1.983759568

kesimpulan 1,070645554 < 1,983756568 maka data homogen

LAMPIRAN 3

Tabel Liliefors

Ukuran sampel N	p = 0,80 $\alpha = 0,20$	p = 0,85 $\alpha = 0,15$	p = 0,90 $\alpha = 0,10$	p = 0,95 $\alpha = 0,05$	p = 0,99 $\alpha = 0,01$
4	0,300	0,319	0,352	0,381	0,417
5	0,285	0,299	0,315	0,337	0,405
6	0,265	0,277	0,294	0,319	0,364
7	0,247	0,258	0,276	0,300	0,348
8	0,233	0,244	0,261	0,285	0,331
9	0,223	0,233	0,249	0,271	0,311
10	0,215	0,224	0,239	0,258	0,294
11	0,206	0,217	0,230	0,249	0,284
12	0,199	0,212	0,223	0,242	0,275
13	0,190	0,202	0,214	0,234	0,268
14	0,183	0,194	0,207	0,227	0,261
15	0,177	0,187	0,201	0,220	0,257
16	0,173	0,182	0,195	0,213	0,250
17	0,169	0,177	0,189	0,206	0,245
18	0,166	0,173	0,184	0,200	0,239
19	0,163	0,169	0,179	0,195	0,235
20	0,160	0,166	0,174	0,190	0,231
25	0,142	0,147	0,158	0,173	0,200
30	0,131	0,136	0,144	0,161	0,187
n > 30	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$

UJI NORMALITAS PRETEST KELAS KONTROL

[illegible]



UJI NORMALITAS PRETEST KELAS EKSPERIMEN

[illegible]

UJI RELIABILITAS

No	Nama Responden	No Item										jumlah
		1	2	3	4	6	9	11	12	13	14	
1	lutfi puspita	1	2	2	1	1	1	1	5	1	2	17
2	qamara	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	26
3	aditya	2	1	1	2	3	3	2	1	1	2	18
4	novia	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	12
5	geby	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	24
6	dina	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	16
7	nelson	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	32
8	rizal	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	24
9	andresa	4	3	2	4	2	2	4	3	2	4	30
10	irwan	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	20
11	ria	3	1	2	3	2	2	3	1	2	3	22
12	rafi	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	14
13	putri	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	18
14	galuh	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	12
15	nathania	3	3	2	3	1	1	3	3	2	3	24
16	rasya	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	12
17	fahril	3	4	2	3	1	1	3	4	2	3	26
18	riski	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18
19	fathir	2	5	1	2	4	4	2	4	1	2	27
20	khoirudin	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	16
21	m dawami	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	26
22	risky	4	2	3	4	2	2	4	2	3	4	30
23	rauman	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	20
24	dika	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	14
25	aditya	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18

varians	0.72	1.1456	0.4736	0.72	0.7744	0.7744	0.72	1.28	0.5056	0.6624	34.5504
---------	------	--------	--------	------	--------	--------	------	------	--------	--------	---------

jumlah skor varians= 7.776

jumlah varians total= 34.5504

$$\text{jumlah skor varians/jumlah varians total} = 0.22506$$
$$1 - (\text{jumlah skor varians} / \text{jumlah varians total}) = 0.77494$$
$$1 - (\text{jumlah skor varians} / \text{jumlah varians total}) * \text{jumlah item} / \text{jumlah item} - 1 = 0.86104$$

interpretasi= reliabilitas baik



Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
(KELAS EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan	: MI Darul Huda
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1
Tema 1	: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sub Tema 3	: Pertumbuhan Hewan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Matematika

- 1.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1 Menunjukkan sikap cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu serta tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas.
- 3.1 Memahami sifat-sifat operasi hitung bilangan asli melalui pengamatan pola penjumlahan dan perkalian.
- 4.2 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat, waktu, panjang, berat badan, dan uang, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

C. INDIKATOR

Matematika

- Siswa dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah dari satuan, puluhan dan ratusan sesuai prosedur.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat melakukan operasi hitung perkalian bilangan cacah puluhan maupun ratusan termasuk penggunaan sifat-sifatnya dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Melakukan Operasi Hitung Perkalian
 - a. Perkalian sebagai penjumlahan berulang

Contoh 1

Ada 3 piring yang berisi jeruk. Setiap piring berisi 6 buah jeruk

Banyak jeruk seluruhnya dapat dihitung dengan cara.

$$6 + 6 + 6 = 18$$

Bentuk $6 + 6 + 6$ menunjukkan penjumlahan angka 6 sebanyak 3 kali.

Jadi, $6 + 6 + 6$ dapat ditulis menjadi perkalian $3 \times 6 = 18$

Contoh 2

Ada 6 ikat pensil. Masing-masing ikat berisi 5 buah pensil. Banyak pensil seluruhnya dapat dihitung dengan cara:

$$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$$

Bentuk $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5$ dapat ditulis menjadi perkalian $6 \times 5 = 30$

b. Menggunakan sifat operasi hitung perkalian

1. Sifat pertukaran

Contoh:

$$\begin{array}{ccc} 4 \times 3 & = & 3 \times 4 \\ 12 & & 12 \end{array}$$

2. Sifat Pengelompokkan

Contoh:

Menurut sifat pengelompokkan pada perkalian, maka hasil perkalian akan tetap sama jika dikerjakan dari mana saja.

$$\begin{array}{ccc} (2 \times 3) \times 5 & = & 2 \times (3 \times 5) \\ 6 \times 5 & = & 2 \times 15 \\ 30 & = & 30 \end{array}$$

c. Perkalian dengan bilangan 2 atau 10

1. Perkalian dengan bilangan 2

$$\begin{array}{ccc} 2 \times 1 = 2 & = & 1 + 1 = 2 \\ 4 \times 2 = 8 & = & 4 + 4 = 8 \\ 2 \times 3 = 6 & = & 3 + 3 = 6 \\ 9 \times 2 = 18 & = & 9 + 9 = 18 \\ 2 \times 8 = 16 & = & 8 + 8 = 16 \\ 10 \times 2 = 20 & = & 10 + 10 = 20 \\ 2 \times 15 = 30 & = & 15 + 15 = 30 \end{array}$$

$$16 \times 2 = 32 = 16 + 16 = 32$$

2. Perkalian dengan bilangan 10

$$3 \times 10 = 30$$

$$6 \times 10 = 60$$

$$10 \times 9 = 90$$

Dari skema di atas terlihat bahwa perkalian dengan 10 menghasilkan bilangan itu sendiri dengan menuliskan satu nol di belakangnya.

d. Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka.

1. Mengalikan dengan cara mendatar

Contoh:

$$\begin{aligned} \text{a) } 3 \times 14 &= 3 \times (10 + 4) \\ &= (3 \times 10) + (3 \times 4) \\ &= 30 + 12 \\ &= 42 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b) } 24 \times 5 &= (20 \times 4) \times 5 \\ &= (20 \times 5) + (4 \times 5) \\ &= 100 + 20 \\ &= 120 \end{aligned}$$

2. Perkalian dengan cara bersusun berulang

Contoh:

$$24 \times 6$$

$$24$$

$$\begin{array}{r} 6 \times \\ \hline 144 \end{array}$$

Dari $4 \times 6 = 24$, ditulis 4, simpan 2

Dari $(6 \times 2) + 2$ (simpanan) ditulis 14

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan)

Metode : Permainan / simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1(2 x 35 menit)

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru membagikan media batang napier kepada masing siswa. b. Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan mau pun ratusan dengan media batang napier. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah dengan menggunakan media batang napier. d. Guru dan siswa melaksanakan tanya jawab jika ada yang kurang dimengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal,	55 menit

		<p>ketika siswa keliru dalam menjawabnya maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya.</p> <p>h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.</p>	
3.	Kegiatan Penutup	<p>a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama</p> <p>c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa</p> <p>d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa</p> <p>e. Guru mengucapkan salam</p>	10 menit

Pertemuan II (2 x 35 menit) :

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru membagikan media batang napier kepada masing siswa. b. Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan mau pun ratusan dengan media batang napier. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah dengan menggunakan media batang napier. d. Guru dan siswa melaksanakan tanya jawab jika ada yang kurang dimengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal, ketika siswa keliru dalam menjawabnya maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya.	55 menit

		h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.	
3.	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa e. Guru mengucapkan salam 	10 menit

Pertemuan III (2 x 35 menit) :

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru membagikan media batang napier kepada masing siswa. b. Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan mau pun ratusan dengan media batang napier. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah dengan menggunakan media batang napier. d. Guru dan siswa melaksanakan tanya jawab jika ada yang kurang dimengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal, ketika siswa keliru dalam menjawabnya maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya.	55 menit

		h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.	
3.	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa e. Guru mengucapkan salam 	10 menit

Pertemuan IV (2 x 35 menit) :

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru membagikan media batang napier kepada masing siswa. b. Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan mau pun ratusan dengan media batang napier. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah dengan menggunakan media batang napier. d. Guru dan siswa melaksanakan tanya jawab jika ada yang kurang dimengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal, ketika siswa keliru dalam menjawabnya maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya.	55 menit

		h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.	
3.	Kegiatan Penutup	a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa e. Guru mengucapkan salam	10 menit

H. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media : Batang Napier, spidol, papan tulis, lembar soal latihan.
2. Sumber belajar : Buku guru dan Buku siswa Tema 1 “Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan” Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013).

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

- a. Penilaian sikap teliti dilakukan saat siswa mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan operasi perkalian bilangan cacah.
- b. Penilaian sikap jujur dilakukan saat siswa memeriksa jawabannya dalam kegiatan latihan.

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Jujur				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ancasawega												
2	Kevin Dwi Hasepa												
3												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis:

- a. siswa dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah puluhan maupun ratusan.

b. Penilaian Hasil Belajar

- Esai atau uraian

Mengetahui,

Kepala MI Darul Huda

bandar lampung,..... 20....

peneliti

Ruksiah, S.Pd.I

Muri Nopita Sari

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

(KELAS KONTROL)

Satuan Pendidikan : MI Darul Huda

Kelas / Semester : III (Tiga) / 1

Tema 1 : **Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup**

Sub Tema 3 : **Pertumbuhan Hewan**

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Matematika

- 1.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1 Menunjukkan sikap cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu serta tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas.
- 3.1 Memahami sifat-sifat operasi hitung bilangan asli melalui pengamatan pola penjumlahan dan perkalian.
- 4.2 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat, waktu, panjang, berat badan, dan uang, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

C. INDIKATOR

Matematika

- Siswa dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah dari satuan, puluhan dan ratusan sesuai prosedur.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat melakukan operasi hitung perkalian bilangan cacah puluhan maupun ratusan termasuk penggunaan sifat-sifatnya dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Melakukan Operasi Hitung Perkalian
 - a. Perkalian sebagai penjumlahan berulang

Contoh 1

Ada 3 piring yang berisi jeruk. Setiap piring berisi 6 buah jeruk

Banyak jeruk seluruhnya dapat dihitung dengan cara.

$$6 + 6 + 6 = 18$$

Bentuk $6 + 6 + 6$ menunjukkan penjumlahan angka 6 sebanyak 3 kali.

Jadi, $6 + 6 + 6$ dapat ditulis menjadi perkalian $3 \times 6 = 18$

Contoh 2

Ada 6 ikat pensil. Masing-masing ikat berisi 5 buah pensil. Banyak pensil seluruhnya dapat dihitung dengan cara:

$$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$$

Bentuk $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5$ dapat ditulis menjadi perkalian $6 \times 5 = 30$

b. Menggunakan sifat operasi hitung perkalian

1. Sifat pertukaran

Contoh:

$$\begin{array}{ccc} 4 \times 3 & = & 3 \times 4 \\ 12 & & 12 \end{array}$$

2. Sifat Pengelompokkan

Contoh:

Menurut sifat pengelompokkan pada perkalian, maka hasil perkalian akan tetap sama jika dikerjakan dari mana saja.

$$\begin{array}{ccc} (2 \times 3) \times 5 & = & 2 \times (3 \times 5) \\ 6 \times 5 & = & 2 \times 15 \\ 30 & = & 30 \end{array}$$

c. Perkalian dengan bilangan 2 atau 10

1. Perkalian dengan bilangan 2

$$\begin{array}{ccc} 2 \times 1 = 2 & = & 1 + 1 = 2 \\ 4 \times 2 = 8 & = & 4 + 4 = 8 \\ 2 \times 3 = 6 & = & 3 + 3 = 6 \\ 9 \times 2 = 18 & = & 9 + 9 = 18 \\ 2 \times 8 = 16 & = & 8 + 8 = 16 \\ 10 \times 2 = 20 & = & 10 + 10 = 20 \\ 2 \times 15 = 30 & = & 15 + 15 = 30 \end{array}$$

$$16 \times 2 = 32 = 16 + 16 = 32$$

2. Perkalian dengan bilangan 10

$$3 \times 10 = 30$$

$$6 \times 10 = 60$$

$$10 \times 9 = 90$$

Dari skema di atas terlihat bahwa perkalian dengan 10 menghasilkan bilangan itu sendiri dengan menuliskan satu nol di belakangnya.

d. Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka.

1. Mengalikan dengan cara mendatar

Contoh:

$$\begin{aligned} \text{a) } 3 \times 14 &= 3 \times (10 + 4) \\ &= (3 \times 10) + (3 \times 4) \\ &= 30 + 12 \\ &= 42 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b) } 24 \times 5 &= (20 \times 4) \times 5 \\ &= (20 \times 5) + (4 \times 5) \\ &= 100 + 20 \\ &= 120 \end{aligned}$$

2. Perkalian dengan cara bersusun berulang

Contoh:

$$24 \times 6$$

$$24$$

$$\begin{array}{r} 6 \times \\ \hline 144 \end{array}$$

Dari $4 \times 6 = 24$, ditulis 4, simpan 2

Dari $(6 \times 2) + 2$ (simpanan) ditulis 14

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan)

Metode : Permainan / simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan I (2 x 35 menit) :

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru menjelaskan tentang pengertian bilangan cacah dan sifat-sifatnya. b. Guru memberika contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah puluhan di papan tulis. d. Guru dan siswa melaksanakan proses tanya jawab jika ada yang kurang mengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal, ketika siswa keliru dalam menjawabnya	55 menit

		<p>maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya.</p> <p>h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.</p>	
3.	Kegiatan Penutup	<p>a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama</p> <p>c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa</p> <p>d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa</p> <p>e. Guru mengucapkan salam</p>	10 menit

Pertemuan II (2 x 35 menit) :

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru menjelaskan tentang pengertian bilangan cacah dan sifat-sifatnya. b. Guru memberika contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah puluhan di papan tulis. d. Guru dan siswa melaksanakan proses tanya jawab jika ada yang kurang mengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal, ketika siswa keliru dalam menjawabnya maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya. h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung	55 menit

		dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.	
3.	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa e. Guru mengucapkan salam 	10 menit

Pertemuan III (2 x 35 menit) :

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru menjelaskan tentang pengertian bilangan cacah dan sifat-sifatnya. b. Guru memberika contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah puluhan di papan tulis. d. Guru dan siswa melaksanakan proses tanya jawab jika ada yang kurang mengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal, ketika siswa keliru dalam menjawabnya maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya. h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung	55 menit

		dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.	
3.	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa e. Guru mengucapkan salam 	10 menit

Pertemuan IV (2 x 35 menit) :

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru menyapa siswa dan mengajak doa bersama. b. Guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran d. Guru mengadakan kegiatan apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Guru menjelaskan tentang pengertian bilangan cacah dan sifat-sifatnya. b. Guru memberikan contoh tentang pengerjaan perkalian bilangan puluhan. c. Guru dan siswa bersama-sama mengerjakan beberapa contoh soal perkalian bilangan cacah puluhan di papan tulis. d. Guru dan siswa melaksanakan proses tanya jawab jika ada yang kurang mengerti. e. Guru memberikan siswa soal latihan. f. Guru memberikan batas waktu untuk siswa dalam mengerjakan soal latihan tiap butir soalnya. g. Guru memeriksa jawaban siswa perbutir soal, ketika siswa keliru dalam menjawabnya maka siswa diminta untuk menjawab soal tersebut hingga benar dan dapat mengerjakan soal latihan berikutnya. h. Tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru langsung	55 menit

		dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi. Begitu seterusnya. Apabila siswa 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai benar-benar dapat mengerjakannya dengan benar.	
3.	Kegiatan Penutup	a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama-sama kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan b. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama c. Guru mengamati sikap siswa dalam berdoa d. Guru mengingatkan siswa yang kurang khusuk dalam berdoa e. Guru mengucapkan salam	10 menit

H. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media : spidol, papan tulis, lembar soal latihan.
2. Sumber belajar : Buku guru dan Buku siswa Tema 1 “Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan” Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013).

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

- a. Penilaian sikap teliti dilakukan saat siswa mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan operasi perkalian bilangan cacah.
- b. Penilaian sikap jujur dilakukan saat siswa memeriksa jawabannya dalam kegiatan latihan.

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Jujur				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Restu Anggara Putra												
2	Aulia Febri Nurlina												
3												
dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis:

- a. siswa dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah puluhan maupun ratusan.

b. Penilaian Hasil Belajar

- Esai atau uraian

Mengetahui,
Kepala MI Darul Huda

bandar lampung,..... 20....
peneliti

Ruksiah, S.Pd.I

Muri Nopita Sari



SILABUS PEMBELAJARAN INTREGRASI

Kelas : III (Tiga)
Tema 5 : Mari Kita Bermain dan Berolahraga
Alokasi Waktu : 3 Minggu

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
MINGGU 1				
<u>PPKn</u> <ul style="list-style-type: none"> Menghargai sikap dan perilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri) dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman bermain Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman dalam berolahraga Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman di masyarakat sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> Bermain dengan teman sekelas secara kelompok dengan pengawasan guru (permainan siswa berbeda-beda) Menceritakan pengalaman bermain Tanya jawab mengenai perilaku baik dan tidak baik ketika bermain. <p><u>Penilaian :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan (skala sikap ketika bermain) 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III
<u>Bahasa Indonesia</u> <ul style="list-style-type: none"> Gemar menggali informasi melalui membaca dan mendengarkan dari sumber lain berdasarkan rasa ingin tahu 	<ul style="list-style-type: none"> Menulis pokok-pokok informasi yang diperoleh dengan tepat 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang olahraga dari berbagai sumber informasi melalui membaca di perpustakaan, mendengarkan radio, atau menonton televisi Menulis pokok-pokok berbagai informasi yang dibaca, didengar, atau dilihat/ditonton Mendiskusikan pokok-pokok informasi yang 	10 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III Buku-buku di perpustakaan, radio, televisi

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>ditulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat ringkasan berbagai informasi yang dibaca, ddengar atau dilihat/ditonton • Menyajikan ringkasan yang dibuat <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis: Menulis informasi yang diperoleh dengan memperhatikan ketepatan informasi 		
<p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan perilaku patuh, tertib dan mengikuti aturan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan asli , bilangan bulat dan pecahan sesuai prosedur/aturan dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan (k2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penjumlahan bilangan dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan sesuai dengan prosedur • Melakukan pengurangan bilangan dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan sesuai dengan prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan cara menentukan hasil penjumlahan bilangan ratusan dengan bilangan lainnya menggunakan benda konkrit (kartu berwarna atau blok dienes) melalui diskusi kelompok • Menentukan hasil penjumlahan bilangan ratusan dengan bilangan lainnya dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan menggunakan berbagai metode • Memilih dua buah bilangan yang hasil penjumlahannya terbesar atau terkecil bila disediakan berbagai bilangan asli • Menemukan cara menentukan hasil 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>pengurangan bilangan ratusan dengan bilangan lainnya menggunakan benda konkrit (kartu berwarna atau blok dienes) melalui diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan hasil pengurangan bilangan ratusan dengan bilangan lainnya dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan menggunakan berbagai metode <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja : memilih dua buah bilangan yang hasil penjumlahannya terbesar atau terkecil bila disediakan berbagai bilangan asli Tes tertulis : menentukan hasil penjumlahan dan pengurangan dua buah bilangan dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan sesuai dengan prosedur menggunakan metode yang paling dianggap mudah oleh peserta didik 		
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan lari bolak balik memindah benda Melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan latihan berangkai 3 pos Mempraktikkan permainan hadang Mempraktikkan 		12 J	▪

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>permainan lari berbelok belok melewati rintangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan berangkai 3 pos, Lari bolak balik, lompat tali, push up. • Mempraktikkan permainan hadang • Bermain kasti 	<p>permainan kasti</p> <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja : <ul style="list-style-type: none"> - Memperagakan latihan berangkai 3 pos - Memperagakan permainan hadang - Memperagakan bermain kasti 			
<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan alam dengan baik untuk berkarya • Membuang sampah pada tempatnya • Menyelesaikan tugas tepat waktu • Menggunakan bahan yang mudah didaur ulang • Bersama- sama tidak merusak lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu tanggung jawab dan peduli terhadap alam lingkungan sekitar melalui bertanya ,membaca buku,majalah, media lain yang ada disekitar sekolah • Membuat laporan informasi yang diperolehnya • Berdiskusi dan bertukar pikiran/brain storming mengenai tanggung jawab dan peduli terhadap alam lingkungan • Mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas • Menampilkan hasil temuannya 	<ul style="list-style-type: none"> • 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Kelas 3

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
	<p>tentang tanggung jawab dan peduli terhadap alam lingkungan sekitar melalui di depan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar, bernyanyi, menari dan berkarya sesuai minat masing-masing yang tidak merusak lingkungan <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan: sikap tanggung jawab dan peduli terhadap lingkungan 			
MINGGU 2				
<p>PPKn</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghargai sikap dan perilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri) dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman bermain Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman dalam berolahraga Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman di masyarakat sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> Penjelasan aturan – aturan permainan sepak bola. Melakukan olahraga di lapangan sekolah (bermain sepak bola) Menuliskan pengalaman bermain sepak bola Diskusi mengenai perilaku permainan yang telah dilaksanakan Menyimpulkan hasil diskusi <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tertulis (pengalaman bermain sepak bola) 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p><u>Bahasa Indonesia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Menyapa dan menyampaikan ucapan selamat, terima kasih atau permohonan maaf sesuai dengan konteksnya 	<ul style="list-style-type: none"> Menyapa dengan kata atau kalimat sapaan yang sesuai Menyapa dan menyampaikan permohonan maaf dengan kalimat yang sesuai 	<p>Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kata-kata dan kalimat-kalimat sapaan, ucapan selamat, terima kasih dan permohonan maaf Menyapa dengan kata atau kalimat sapaan yang sesuai Menyapa dan mengucapkan selamat dengan kalimat yang sesuai Menyapa dan menyampaikan ucapan terima kasih dengan kalimat yang sesuai Menyapa dan menyampaikan permohonan maaf dengan kalimat yang sesuai <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja: Menyapa dan mengucapkan selamat, terima kasih, dan permohonan maaf dengan kata dan kalimat yang sesuai 	4 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III
<p><u>Bahasa Indonesia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan petunjuk, penjelasan, cerita pengalaman teman dan mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Mencatat isi petunjuk, penjelasan, cerita pengalaman yang didengarkan Mengajukan pertanyaan sesuai petunjuk, penjelasan, atau 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan petunjuk, penjelasan, atau cerita pengalaman Mencatat isi petunjuk, penjelasan, atau cerita pengalaman yang didengarkan Mengajukan pertanyaan terhadap isi petunjuk, 	6 jp	

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
	cerita pengalaman yang didengar	<p>penjelasan, atau cerita pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan dan menyampaikan ringkasan isi petunjuk, penjelasan, atau cerita pengalaman <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja : Ketepatan pertanyaan yang diajukan dan kebenaran ringkasan 		
<p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan perilaku patuh, tertib dan mengikuti aturan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan asli, bilangan bulat dan pecahan sesuai prosedur/aturan dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan (k2) 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perkalian bilangan dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan sesuai dengan prosedur Melakukan pembagian bilangan dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan sesuai dengan prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan cara menentukan hasil perkalian dua buah bilangan yang hasilnya kurang dari 1000 menggunakan benda konkrit (kartu berwarna atau blok dienes) melalui diskusi kelompok Menentukan hasil perkalian dua buah bilangan yang hasilnya kurang dari 1000 dengan memperhatikan nilai tempat tempat ratusan, puluhan dan satuan menggunakan berbagai metode Menemukan cara menentukan hasil pembagian dua buah bilangan dengan menggunakan benda konkrit (kartu berwarna atau blok dienes) melalui diskusi 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan hasil pembagian dua buah bilangan dengan memperhatikan nilai tempat tempat ratusan, puluhan dan satuan menggunakan berbagai metode <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis: menentukan hasil perkalian dan pembagian dua buah bilangan dengan memperhatikan nilai tempat tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan sesuai dengan prosedur menggunakan metode yang paling dianggap mudah oleh peserta didik 		
<u>Penjasorkes :</u>				
<u>Seni Budaya & Prakarya</u> <ul style="list-style-type: none"> Menghias benda dengan gambar dekoratif (KI 4) 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang gambar dekoratif pada benda tiga dimensi memberi warna pada benda tiga dimensi. memberi hiasan pada benda tiga dimensi. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan karya seni dari benda tiga dimensi yang akan diberi motif dekoratif Mencari tahu karya dekoratif melalui membaca buku, majalah atau media lain yang ada di sekolah membawa benda tiga dimensi yang sudah tidak terawat dan warnanya sudah pudar 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> buku tematik kelas 3 buku, VCD, media lain yang ada di sekolah (dekoratif)

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>serta tidak terpakai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengecat kembali benda-benda yang tidak terpakai. • mencari kendi bekas atau alas sambal / cowek (bhs. Jawa) dari tanah liat bekas. • menghias kendi atau alas sambal / cowek dengan perca, kertas, atau cat. <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses : cara menghias benda dengan gambar dekoratif • Hasil karya : karya seni ddekoratif 		
MINGGU 3				
<p>PPKn</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghargai sikap dan perilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri) dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman bermain • Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman dalam berolahraga • Bersikap dan berperilaku baik dalam berinteraksi dengan teman di masyarakat sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat naskah drama sederhana dengan tema bermain • Bermain drama sesuai naskah yang sudah dibuat. • Secara berkelompok peserta didik diminta menanggapi drama yang telah dipentaskan (kelebihan, dan kekuatan, serta nilai apa yang dapat dijadikan teladan) • Membuat kesimpulan dan membuat catatan tentang menghargai sikap dan perilaku baik 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>dalam berinteraksi dengan teman dalam bermain dan berolahraga</p> <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk Kerja : mengamati kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam bermain drama. • Skala Sikap : mengetahui sikap dan perilaku baik peserta didik dalam berinteraksi dengan teman 		
<p>Bahasa Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara lisan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar dan menuliskan saran pemecahan dalam beberapa kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar • Menulis saran pemecahan masalah dalam beberapa kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan contoh masalah di bidang olahraga • Memberikan tanggapan dan saran pemecahan terhadap masalah tersebut dengan kalimat yang runtut dan pilihan kata yang tepat • Mengidentifikasi berbagai masalah yang ada di lingkungan sekitar • Menulis saran pemecahan masalah tersebut dengan kalimat yang runtut dan pilihan kata yang tepat dan santun <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis : Menulis 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		saran pemecahan masalah dengan dengan kalimat yang runtut dan pilihan kata yang tepat dan santun		
Bahasa Indonesia <ul style="list-style-type: none"> Berbicara spontan tentang diri sendiri, keluarga, dan sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Mengungkapkan dengan tepat pikiran, gagasan, dan perasaan melalui isi pembicaraan Menggunakan bahasa yang santun 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dengan seksama pembicaraan orang lain (dialog atau diskusi) Mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan secara spontan terhadap pembicaraan orang lain dengan menggunakan bahasa yang sopan <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pikiran, gagasan, dan perasaan yang diungkan dengan isi pembicaraan Menggunakan Bahasa yang sopan 	4 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III
Matematika <ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan perilaku patuh, tertib dan mengikuti aturan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan asli , bilangan bulat dan 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan penjumlahan dua bilangan bulat sesuai dengan prosedur dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan Melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit untuk menemukan konsep dan pola penjumlahan dua buah bilangan bulat Mengkomunikasikan konsep dan pola penjumlahan dua bilangan bulat dengan 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
pecahan sesuai prosedur/aturan dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan (k2)	<p>pengurangan dua bilangan bulat sesuai dengan prosedur dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perkalian dua bilangan bulat sesuai dengan prosedur dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan • Melakukan pembagian dua bilangan bulat sesuai dengan prosedur dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan • Melakukan penjumlahan dua bilangan pecahan sesuai dengan prosedur • Melakukan pengurangan dua bilangan pecahan sesuai dengan prosedur • Melakukan perkalian dua bilangan pecahan sesuai dengan 	<p>cara mempresentasikan di depan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan konsep dan pola penjumlahan dua buah bilangan bulat yang ditemukan untuk menentukan hasil penjumlahan dua buah bilangan bulat • Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit untuk menemukan konsep dan pola pengurangan dua buah bilangan bulat • Mengkomunikasikan konsep dan pola pengurangan dua bilangan bulat dengan cara mempresentasikan di depan kelas • Menggunakan konsep dan pola pengurangan dua buah bilangan bulat yang ditemukan untuk menentukan hasil pengurangan dua buah bilangan bulat • Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit untuk menemukan konsep dan pola perkalian dua buah bilangan bulat • Mengkomunikasikan konsep dan pola perkalian dua bilangan bulat dengan cara mempresentasikan di depan kelas • Menggunakan konsep 		

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
	<p>prosedur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembagian dua bilangan pecahan sesuai dengan prosedur 	<p>dan pola perkalian dua buah bilangan bulat yang ditemukan untuk menentukan hasil perkalian dua buah bilangan bulat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit untuk menemukan konsep dan pola pembagian dua buah bilangan bulat • Mengkomunikasikan konsep dan pola pembagian dua bilangan bulat dengan cara mempresentasikan di depan kelas • Menggunakan konsep dan pola pembagian dua buah bilangan bulat yang ditemukan untuk menentukan hasil pembagian dua buah bilangan bulat • Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit atau batang pecahan untuk menemukan konsep dan pola penjumlahan dua buah pecahan • Mengkomunikasikan konsep dan pola penjumlahan dua buah pecahan dengan cara mempresentasikan di depan kelas • Menggunakan konsep dan pola penjumlahan dua pecahan yang 		

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>ditemukan untuk menentukan hasil penjumlahan dua buah pecahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit atau batang pecahan untuk menemukan konsep dan pola pengurangan dua buah pecahan • Mengkomunikasikan konsep dan pola pengurangan dua buah pecahan dengan cara mempresentasikan di depan kelas • Menggunakan konsep dan pola pengurangan dua buah pecahan yang ditemukan untuk menentukan hasil pengurangan dua buah pecahan • Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit atau batang pecahan untuk menemukan konsep dan pola perkalian dua buah pecahan • Mengkomunikasikan konsep dan pola perkalian dua buah pecahan dengan cara mempresentasikan di depan kelas • Menggunakan konsep dan pola perkalian dua buah pecahan yang ditemukan untuk 		

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>menentukan hasil perkalian dua buah pecahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan eksplorasi dalam diskusi kelompok menggunakan benda konkrit atau batang pecahan untuk menemukan konsep dan pola pembagian dua buah pecahan • Mengkomunikasikan konsep dan pola pembagian dua buah pecahan dengan cara mempresentasikan di depan kelas • Menggunakan konsep dan pola pembagian dua buah pecahan yang ditemukan untuk menentukan hasil penjumlahan dua buah pecahan <p><u>Penilaian :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis : melakukan penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan asli , bilangan bulat dan pecahan sesuai prosedur/aturan dengan memperhatikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan 		
<u>Penjasorkes :</u>				
<u>Seni Budaya &</u>				

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<u>Prakarya</u> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu anak-anak bertanda birama enam sesuai dengan isi lagu (KI 4) 	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu anak-anak . Memperagakan tepuk birama enam Menyanyi sambil memperagakan tepuk birama enam sesuai dengan isi lagu 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan lagu anak-anak dengan tema Mari Kita Bermain dan Berolahraga Mengenal pola irama lagu bertanda birama enam sesuai dengan isi lagu. Menyanyikan bersama-sama lagu daerah dengan pola irama lagu anak-anak bertanda birama enam sesuai dengan isi lagu Menyanyikan di depan kelas lagu anak-anak dengan bertanda birama enam sesuai dengan isi lagu <p><u>Penilaian :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja: Menyanyikan lagu anak-anak bertanda birama enam sesuai dengan isi lagu 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas 3 Buku atau CD kumpulan lagu daerah

Mengetahui Kepala Sekolah,
MI Darul Huda

Bandar Lampung,..... 20 ...
Peneliti

Ruksiah, S.Pd

Muri Nopita Sari

Lampiran 3

SILABUS
TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019

Nama Sekolah : MI Darul Huda Bandar Lampung

Kelas / Semester : III / 1

Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 3 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi pertumbuhan ayam. <input type="checkbox"/> Menuliskan tahapan pertumbuhan dan perkembangan ayam.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar pertumbuhan dan perkembangan ayam. ▪ Berdiskusi tentang pengalaman dan pengetahuan tentang pertumbuhan dan perkembangan ayam. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan beberapa hewan yang memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan ayam misalnya badannya berbulu, memiliki paruh, memiliki sayap, kakinya dua, dan berkembang biak dengan cara bertelur. Mandiri
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal perkalian.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengingat kembali cara

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		menyelesaikan soal-soal perkalian.
SBdP		
3.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.	<input type="checkbox"/> Menggambar hewan sesuai imajinasi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar dekoratif hewan. ▪ Sebelum siswa berlatih menggambar dekoratif dengan tema ayam dan induk ayam, siswa berlatih membuat garis lengkung dan zigzag terlebih dahulu dengan cara menebalkan garis. ▪ Berlatih menggambar induk dan anak ayam. ▪ Mewarnai gambar hasil karyanya.
4.1 Membuat karya dekoratif.		
SUB TEMA 3 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan kucing. <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan tentang pertumbuhan dan perawatan kucing sesuai teks. <input type="checkbox"/> Berdiskusi tentang perbedaan warna anak kucing. <input type="checkbox"/> Menulis hewan yang memiliki kemiripan dengan kucing.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdiskusi mengenai salah satu isi teks yang menyampaikan bahwa anak kucing Siti berwarna macam-macam. Communication ▪ Menyebutkan berbagai hewan yang memiliki kesamaan ciri dengankucing. Mandiri ▪ Kucing memiliki ciri-ciri kulit berambut, berkembang biak dengan cara melahirkan, menyusui,
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		dan berkaki empat.
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Memberikan pendapat tentang sikap saling membantu teman.	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan pendapat tentang sikap yang harus dilakukan saat melihat perbedaan di depan teman-temannya. <i>Communication</i> Diingatkan bahwa saling menghargai dan menyayangi adalah sikap yang harus dilakukan. Semua perbedaan ini diciptakan oleh Tuhan yang harus kita syukuri sebagai ucapan terima kasih kita padaNya.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
PJOK		
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Berlatih mempraktikkan gerak kombinasi lari dan lompat.	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih menirukan gerak kuda saat berlari dan melompat. Mengevaluasi diri masing-masing mengenai batas kemampuan melompat.
4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		
SUB TEMA 3 PB 3		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	☐ Mengidentifikasi dan menuliskan jenis ikan dan ciri-cirinya.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks tentang ciri-ciri ikan. ▪ Berdiskusi mengenai berbagai jenis ikan yang pernah dilihatnya. <i>Communication</i> ▪ Menuliskan minimal 5 informasi tentang jenis-jenis ikan dan ciri-cirinya. <i>Mandiri</i> ▪ Menceritakan hasil wawancara terhadap teman tentang jenis-jenis ikanyang pernah dilihatnya. <i>Communication</i>
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	☐ Menyelesaikan soal perkalian.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengingat kembali langkah-langkah dalam menyelesaikan soal pembagian. ▪ Berlatih dengan soal yang diberikan guru. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i>
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		
SBdP		
3.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.	☐ Menghias gambar dekoratif ikan dengan menggunakan garis.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati contoh gambar dekoratif hewan. <i>Communication</i> ▪ Mengamati garis dan warna yang ada pada gambar dekoratif ikan.
4.1 Membuat karya dekoratif.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berlatih menghias gambar ikan dengan berbagai macam garis mengikuticontoh. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Mewarnai gambar agar lebih menarik.
SUB TEMA 3 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu. <input type="checkbox"/> Menulis setiap tahap pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu. <i>Communication</i> ▪ Mengamati gambar daur hidup kupu-kupu. ▪ Berbagi cerita pengalaman melihat tahapan-tahapan pada daur hidup kupu-kupu tersebut.
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengarkan tahapan dan proses yang terjadi selama daur hidup kupukupu. ▪ Menuliskan tahapan perkembangan/daur hidup kupu-kupu dengan bahasanya sendiri. <i>Mandiri</i>
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Menuliskan saran untuk teman sebagai bentuk menghargai. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berlatih menulis saran tentang kemampuan gerak tersebut. <i>Creativity and Innovation</i>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		<ul style="list-style-type: none"> Berlatih menyampaikan sarannya. Menceritakan pengalaman memberi saran kepada temannya.
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentukbentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
PJOK		
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Menirukan gerak tahapan daur hidup kupu-kupu.	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih menirukan gerak sesuai contoh. Melakukan pemanasan terlebih dahulu seperti berlari mengelilingi lapangan. Bercerita mengenai pengalaman menirukan gerak daur hidup kupu-kupu. <i>Communication</i>
4.1 mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		
SUB TEMA 3 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan katak.	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar daur hidup katak. Membaca teks tentang daur hidup katak. <i>Communication</i> Mengamati kembali tahapan daur hidup katak, lalu menganalisa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		tahap yang paling penting. Critical Thinking and Problem Solving
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menuliskan saran kepada teman agar saling menghargai. <input type="checkbox"/> Memberi saran kepada teman agar bersikap saling menghargai.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pentingnya untuk saling menyayangi dan menghargai, agar dapat berteman dengan baik dan disukai semua teman. ▪ Berlatih menuliskan saran tentang hal tersebut. ▪ Berlatih menyampaikan saran.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	<input type="checkbox"/> Berlatih soal perkalian.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berlatih menyelesaikan soal perkalian. ▪ Berlatih membuat soal cerita. Mandiri
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		
SUB TEMA 3 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan nyamuk. <input type="checkbox"/> Membuat poster ajakan menghindari penyakit demam berdarah.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks yang ada pada buku. ▪ Berdiskusi tentang berbagai penyakit yang disebabkan oleh nyamuk. Communication ▪ Berdiskusi tentang cara dan tempat nyamuk berkembang biak. ▪ Berdiskusi cara menjaga lingkungan untuk mencegah berbagai penyakit yang disebabkan nyamuk. ▪ Mencoba membuat poster sebagai ajakan untuk menjaga lingkungan agar terhindar dari berbagai penyakit yang disebabkan oleh nyamuk. Creativity and Innovation
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Berlatih menuliskan saran.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melanjutkan kegiatan untuk berlatih memberi saran pada tetangga.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentukbentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	<input type="checkbox"/> Berlatih soal perkalian.	▪ Berlatih menyelesaikan soal perkalian.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		
		▪
		▪
		▪

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>dan dalam waktu yang lebih singkat. Critical Thinking and Problem Solving</p> <ul style="list-style-type: none"> Menulis pengalaman bekerja sama dengan teman pada tempat yang tersedia. Gotong Royong
4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Bermain lari dan lompat.	<input type="checkbox"/> Bermain lari dan lompat.
SUB TEMA 4 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Berlatih membaca percakapan. <input type="checkbox"/> Mencari kata-kata baru, lalu mencari artinya dalam kamus. <input type="checkbox"/> Menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks tentang perkembangan biak dan pertumbuhan dengan spora. Berlatih membaca teks dialog secara berpasangan. Collaboration Mendengarkan penjelasan guru tentang teks dialog. Berdiskusi tentang isi bacaan. Communication Menuliskan kata-kata baru yang ditemui dan mencari
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		arti kata tersebut pada kamus. <ul style="list-style-type: none"> Berlatih membuat kalimat dari kata-kata baru yang ditemuinya.
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menulis cerita	<ul style="list-style-type: none"> Untuk memantapan pemahaman mengenai perkembangbiakan dengan spora, siswa menuliskan kembali teks dialog yang dibaca dalam bentuk cerita. <i>Mandiri</i> Berlatih bekerja sama membersihkan lingkungan kelas secara berkelompok. <i>Collaboration</i>
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentukbentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal pembagian.	Kegiatan terakhir, siswa berlatih menyelesaikan soal-soal pembagian sesuai contoh yang diberikan.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		
SUB TEMA 4 PB 6		
Bahasa Indonesia		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Menjelaskan perkembangan biakan tumbuhan dengan bantuan manusia. <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan sesuai teks. <input type="checkbox"/> Mencari arti kata dalam kamus. <input type="checkbox"/> Membuat kalimat	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks tentang proses mencangkok tanaman. Jika ada contoh hasil proses cangkok dan ada narasumber yang memahami proses pencangkokan, lebih baik kegiatan diskusi dan pengamatan langsung. Communication Berlatih menyelesaikan latihan soal terkait proses pencangkokan. Critical Thinking and Problem Solving Mengamati kata-kata baru yang ditemui, lalu menuliskan dan mencari artinya di kamus.
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menceritakan kegiatan kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang berbagai kegiatan kerja sama yang biasa dilakukan di rumah. Communication Menuliskan kegiatan kerja sama yang biasa dilakukan di rumah. Menuliskan pendapat tentang berbagai kegiatan kerja sama. menceritakan pendapatnya di depan teman-teman. Mandiri
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
keberagaman di lingkungan sekitar.		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal pembagian.	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih menyelesaikan soal-soal pembagian sesuai contoh yang diberikan. Critical Thinking and Problem Solving Berlatih membuat soal cerita pembagian.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		



SILABUS
TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019

Nama Sekolah :
Kelas / Semester : **III / 1**
Tema 2 : **Menyayangi Tumbuhan dan Hewan**

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 1 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Membaca dongeng dengan nyaring. <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan dari teks dongeng.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks dongeng secara bergantian dengan suara lantang. Setiap siswa membaca satu paragraf. Pada kegiatan ini guru melakukan penilaian. Mandiri Mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa. Communication
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		
SBDP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	<input type="checkbox"/> Bernyanyi lagu dengan pola irama sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu Cemara bersama-sama yang dipandu oleh guru. Mandiri Menyanyikan lagu Cemara secara individual bila waktu masih tersedia.
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal-soal pertukaran pada penjumlahan.	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan latihan soal-soal dengan memperhatikan sifat pertukaran pada penjumlahan. Guru menilai hasil pekerjaan
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sifat operasi hitung pada bilangan cacah		siswa. <i>Mandiri</i>
SUB TEMA 1 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Ber cerita tentang pesan moral pada dongeng secara lisan.	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pesan moral yang terkandung pada dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon <i>Collaboration</i>
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padma pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman berterima kasih.	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang fungsi kata terima kasih dan perasaan ketika mengucapkan terima kasih. <i>Mandiri</i> Menuliskan dua pengalaman berterima kasih pada tempat yang tersedia di buku siswa.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana	<input type="checkbox"/> Melakukan gerakan memutar dan meliukkan badan.	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan kombinasi memutar dan meliuk, guru dan siswa melakukan gerakan pendinginan yang dicontohkan guru.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
dan atau tradisional		Collaboration <ul style="list-style-type: none"> Memberi contoh gerakan-gerakan kombinasi memutar dan meliuk. Communication
4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
SUB TEMA 1 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Menceritakan kembali isi dongeng secara lisan.	<ul style="list-style-type: none"> Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap siswa membaca dongeng yang berjudul Asal Mula Buah Kelapa secara bergantian. Integritas Menceritakan kembali isi dongeng. Menyimak dan mengisi lembar pengamatan. Mengamati kegiatan bercerita dengan berkeliling kelas. Setelah kegiatan ini selesai, siswa mengumpulkan lembar pengamatan. Collaboration Mendiskusikan pesan yang terdapat dalam isi dongeng. Setiap kelompok menuliskan pesan yang terkandung pada isi dongeng di buku siswa. Communication Mendiskusikan hasil kerja tiap kelompok hingga disimpulkan pesan moral yang terkandung pada isi dongeng.
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<i>Collaboration</i>
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal-soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengerjakan latihan yang menerapkan sifat pertukaran pada penjumlahan. Mandiri
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah		
SBdP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	<input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu dengan pola irama sederhana yang berjudul Tomat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendiskusikan tentang manfaat Tomat bagi kehidupan manusia. Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan seputar tomat dan manfaatnya. Collaboration ▪ Membaca lirik lagu berjudul "Tomat." Mandiri
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu		
SUB TEMA 1 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Bermain peran berdasarkan isi cerita yang ada pada dongeng.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca dongeng yang ada pada buku siswa. ▪ Mendiskusikan pesan yang terdapat pada dongeng. Mereka juga mendiskusikan karakter yang ada dalam. ▪ Menuliskan tokoh-tokoh dan karakter yang terdapat
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		padadongeng “Bunga Melati yang Baik Hati” di buku siswa.
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padikapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman meminta maaf.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendiskusikan tentang arti penting meminta maaf, apa dampak meminta maaf pada hubungan pertemanan, dan bagaimana perasaan orang yang meminta maaf/ orang yang memberi maaf. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan pengalamannya meminta maaf kepada orang lain. Literasi
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<input type="checkbox"/> Melakukan gerakan kombinasi memutar lengan dan meliukkan badan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan. Setelah semua siswa dapat menghafal dan melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan, mengamati gerakan-gerakan siswa. <p>Mandiri</p>
4.2 mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 1 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	□ Bermain peran berdasarkan isi cerita yang ada pada dongeng.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah kegiatan bermain peran, siswa mendiskusikan pesan yang terkandung dalam dongeng “Bunga Melati yang Baik Hati”. Siswa menuliskan hasil diskusi tentang pesan yang terkandung dalam dongeng “Bunga Melati yang Baik Hati” pada buku siswa.
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padikapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	□ Menuliskan pengalaman mendoakan orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa masih tetap dalam kelompoknya masing-masing. Mereka mendiskusikan arti pentingnya bersikap baik, yaitu mendoakan orang lain. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mencoba menuliskan pengalamannya mendoakan orang lain.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	□ Menyelesaikan soal-soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa kemudian membacakan pengalamannya yang telah ditulis di depan teman-teman kelompoknya. Selanjutnya, guru mereview
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
cacah		konsep sifat pertukaran pada penjumlahan.
SUB TEMA 1 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Menceritakan kembali isi dongeng dalam bentuk gambar. <input type="checkbox"/> Menuliskan perbuatan baik yang ada pada isi dongeng.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks dongeng “Petani yang Baik Hati” yang ada pada buku siswa. ▪ Menceritakan kembali isi dongeng dengan menggambar pada tempat yang tersedia. <p>Communication</p>
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan pesan yang terdapat pada dongeng “Petani yang Baik Hati”
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padma pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menggambarkan pengalaman mendoakan orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambarkan perbuatan baik yang pernah dilakukannya, yaitu saat mendoakan orang lain.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Membuat bentuk penjumlahan yang memiliki sifat pertukaran.	<input type="checkbox"/> Mengerjakan latihan membuat bentuk penjumlahan yang memiliki sifat pertukaran berdasarkan cerita pada soal. Mandiri
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah		
SUB TEMA 2 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Membaca dongeng dengan nyaring. <input type="checkbox"/> Mengisi teka teki dongeng berdasarkan teks bacaan.	<input type="checkbox"/> Membaca teks dongeng “Ayam Jago Baru” secara bergantian dengan suara lantang. Setiap siswa membaca satu paragraf. Pada kegiatan ini guru melakukan penilaian. <input type="checkbox"/> Membaca dan diskusi, siswa mengerjakan teka teki silang yang tersedia pada buku siswa berdasarkan isi dongeng “Ayam Jago Baru”. Mandiri
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal-soal pertukaran pada perkalian.	<input type="checkbox"/> Menyimak penjelasan guru tentang sifat pertukaran pada perkalian. <input type="checkbox"/> Mengamati siswa dengan berkeliling kelas sekaligus juga membantu jika ada siswa yang masih belum memahami konsep pertukaran pada perkalian.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah		
SBDP		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.3 Mengetahui dinamika gerak tari.	<input type="checkbox"/> Menirukan gerakan kupu-kupu.	<ul style="list-style-type: none">▪ Mendiskusikan tentang gerakan macam-macam binatang. Ada binatang yang berjalan, melompat, terbang, dan lain-lain. Bermacam-macam gerakan binatang bisa menjadi sumber ide untuk menciptakan gerakan tari. Misalnya, ada tari merak, tari kupu-kupu, dan tari kuda lumping.▪ Membuat 3 gerakan kupu-kupu secara berurutan.
4.3 Memeragakan dinamikagerak tari.		
SUB TEMA 2 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Menuliskan pesan yang terdapat pada dongeng yang dibaca.	<ul style="list-style-type: none">▪ Menceritakan kembali isi dongeng “Kisah Semut dan Merpati.”▪ Mengamati proses bercerita yang dilakukan siswa di kelompoknya. Critical Thinking and Problem Solving▪ Menuliskan sifat-sifat yang dimiliki oleh tokoh-tokoh pada teks bacaan.
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif.	<input type="checkbox"/> Menceritakan kembali isi dongeng.	
	<input type="checkbox"/> Menuliskan sifat-sifat yang dimiliki tokoh-tokoh pada teks bacaan.	
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Bermain pantomime memeragakan sifat-sifat individu di rumah.	<ul style="list-style-type: none">▪ Bermain pantomim dengan cara memeragakan gerak dan ekspresi wajah yang menggambarkan sifat salah satu anggota keluarga siswa. Agar pelaksanaan kegiatan pantomim ini lebih
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
dilingkungan sekitar		efektif maka kelas dibagi menjadi 2 atau 3 kelompok siswa. Setiap siswa melakukan pantomim di depan teman-teman satu kelompoknya. Teman-temannya akan menebak sifat yang sedang diperagakan siswa.
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<input type="checkbox"/> Bermain lompat tali.	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan contoh memutar tali. Bermain loncat tali. <i>Mandiri</i>
4.2 mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
SUB TEMA 2 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Menceritakan kembali isi dongeng secara lisan <input type="checkbox"/> Menuliskan pesan moral yang terdapat pada dongeng	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan kembali dongeng “Kisah Petani dan Anak Harimau” di depan teman-teman satu kelompok. <i>Integritas</i> Menuliskan pesan yang terdapat pada dongeng Kisah “Petani dan Anak Harimau.”
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal-soal yang memiliki sifat	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak review tentang sifat pertukaran pada perkalian

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	pertukaran pada perkalian.	yang dilakukan guru. <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan soal-soal latihan, guru dan siswa membahas jawaban tiap-tiap soal.
SBdP		
3.3 Mengetahui dinamika gerak tari	<input type="checkbox"/> Menirukan gerakan-gerakan kucing	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan tentang hewan yang biasa dipelihara oleh manusia. Salah satunya adalah kucing. Menurut penelitian ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh ketika memelihara kucing. Di antaranya sebagai teman bermain, dapat menghilangkan stres, dapat mencegah penyakit jantung, dan untuk menghalau tikus. Critical Thinking and Problem Solving Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok bersama-sama menirukan gerakan-gerakan kucing. <ul style="list-style-type: none"> a. Gerakan kucing mencakar-cakar. b. Gerakan kucing menangkap tikus. c. Menggabungkan gerakan mencakar-cakar dan menangkap tikus.
4.3 Memeragakan dinamika gerak tari		
SUB TEMA 2 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk	<input type="checkbox"/> Bermain peran berdasarkan isi cerita yang	<ul style="list-style-type: none"> Membaca dongeng “Anak Gembala dan Serigala” yang

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
kesenangan	ada pada dongeng.	adapada buku siswa.
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif	<input type="checkbox"/> Mendiskusikan pesan moral yang terdapat pada dongeng.	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih sesuai dengan perannya masing-masing setelah berdiskusi peran yang akan dimainkannya (ada yang menjadi narator, anak gembala, tuan anak gembala, orang kampung 1, orang kampung 2, dan orang kampung 3). <p><i>Creativity and Innovation</i></p>
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengamati sifat-sifat teman yang ada di kelas. <input type="checkbox"/> Memerankan sifat salah satu teman di kelas.	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati sifat-sifat teman yang ada di kelas, siswa menuliskan 4 sifat yang menjadi ciri khas 3 orang teman sekelas.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		<ul style="list-style-type: none"> Memerankan sifat-sifat yang ada pada salah satu teman yang ditulisnya.
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<input type="checkbox"/> Melakukan gerakan kombinasi memutar lengan dan meliukkan badan melalui permainan lompat tali (skipping)	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pemanasan, siswa dan guru mendiskusikan tentang gerakan melompat. Guru menjelaskan bahwa mereka akan melakukan gerakan melompat dengan menggunakan tali (skipping). <p><i>Collaboration</i></p>
4.2 mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk		<ul style="list-style-type: none"> Memberi contoh gerakan melompat dengan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
permainan sederhana dan atau tradisional		menggunakan tali (skipping).
SUB TEMA 2 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Bermain peran berdasarkan isi cerita yang ada pada dongeng. <input type="checkbox"/> Menyusun kata yang membentuk sebuah kalimat yang berisi pesan yang ada pada dongeng.	<ul style="list-style-type: none"> Memerankan tokoh-tokoh yang ada pada dongeng “Anak Gembala dan Serigala”. Menyusun kata-kata tersebut sehingga menjadi sebuah kalimat yang merupakan pesan moral yang terdapat pada dongeng Anak Gembala dan Serigala.
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mendiskusikan sikap-sikap baik yang pernah dilakukan. <input type="checkbox"/> Membuat percakapan tentang pengalaman berbuat baik.	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan sikap-sikap baik apa saja yang telah dilakukan oleh dirinya dan temannya. Menuliskan sikap-sikap baik yang telah dilakukan oleh dirinya dan temannya pada tempat yang tersedia di buku siswa.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal-soal yang bersifat pertukaran pada perkalian.	<ul style="list-style-type: none"> Mereview konsep sifat pertukaran pada perkalian.
4.1 Menyelesaikan masalah		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah		
SUB TEMA 2 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<input type="checkbox"/> Menemukan pesan moral pada dongeng dengan menyusun kata acak. <input type="checkbox"/> Menceritakan kembali isi dongeng dengan gambar.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca dalam hati dongeng yang berjudul “Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban.” ▪ Menyusun kata acak sehingga menjadi kalimat yang menjadi pesan moral dalam dongeng “Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban.” ▪ Membuat cerita bergambar berdasarkan dongeng “Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban” pada tempat yang tersedia di buku siswa. Mandiri
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menuliskan sifat baik individu di sekitar rumah. <input type="checkbox"/> Memeragakan sifat baik individu di sekitar rumah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendiskusikan tentang perbedaan sifat yang dimiliki oleh individu di sekitar rumah. Gotong Royong ▪ Menuliskan orang-orang yang ada di sekitar rumah dengan
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		<p>sifat yang tertulis pada buku siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> Meragakan satu sifat orang ada di sekitar rumah mereka di depan kelas. Siswa lainnya menebak sifat tersebut. <p><i>Creativity and Innovation</i></p>
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal-soal yang bersifat pertukaran pada perkalian	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan review dari guru tentang konsep pertukaran pada perkalian. Menggunakan konsep pertukaran pada perkalian untuk menyelesaikan soal-soal cerita.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah		
SUB TEMA 3 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Membaca teks petunjuk perawatan tumbuhan <input type="checkbox"/> Memberi tanda centang pada kalimat yang sesuai dengan teks petunjuk perawatan tanaman	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan wawancara tentang perawatan satu tanaman. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Tiap kelompok melakukan wawancara tentang perawatan satu tanaman. Wawancara dapat dilakukan kepada orang-orang di sekitar sekolah (guru, penjaga sekolah, tukang kebun, kepala sekolah, atau lainnya)
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata dan kalimat efektif	<input type="checkbox"/> Menuliskan hasil wawancara	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hasil wawancara pada buku siswa.
Matematika		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan penjumlahan menggunakan garis bilangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati garis bilangan yang ada pada buku siswa. ▪ Menuliskan angka yang menempati huruf pada garis bilangan. ▪ Mengamati langkah pengerjaan penjumlahan pada garis bilangan. ▪ Menyelesaikan penjumlahan menggunakan garis bilangan.
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan		
SBdP		
3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi gambar motif hias tumbuhan <input type="checkbox"/> Membuat motif hias tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati beberapa gambar motif hias tumbuhan yang terdapat pada buku siswa. ▪ Mendiskusikan gambar motif hias tumbuhan. Hal-hal yang didiskusikan meliputi bentuk motif hias tumbuhan dan warna-warna yang dipilihnya. Critical Thinking and Problem Solving ▪ Membuat motif hias tumbuhan.
4.1 Membuat karya dekoratif		
SUB TEMA 3 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara	<input type="checkbox"/> Menuliskan hasil wawancara tentang perawatan tanaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membayangkan jika ia menjadi Siti yang bertanya (mewawancarai) Lani, lalu menulis hasil wawancara dalam bentuk beberapa paragraf pada tempat yang tersedia di buku siswa.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata dan kalimat efektif		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman perbedaan peran anggota keluarga	<input type="checkbox"/> Mendiskusikan peran individu di lingkungan keluarga. Perbedaan peran individu dalam keluarga membuat hak dan kewajiban tiap anggota keluarga pun berbeda. <i>Collaboration</i>
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<input type="checkbox"/> mempraktikkan kombinasi gerakan memutar dan menekuk	<input type="checkbox"/> Melakukan pemanasan dengan berlari keliling lapangan sekolah sebanyak 3 kali putaran. <input type="checkbox"/> Mengikuti gerakan-gerakan memutar dan menekuk yang dilakukan guru. <i>Creativity and Innovation</i>
4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
SUB TEMA 3 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Membuat daftar wawancara tentang perawatan tanaman <input type="checkbox"/> Menuliskan hasil	<input type="checkbox"/> Bermain peran tentang kunjungan siswa-siswi kelas 3 ke hutan bakau yang dipandu oleh seorang penjaga hutan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	wawancara tentang perawatan tanaman	<p>bakau. Siswa-siswi mengajukan beberapa pertanyaan kepada penjaga hutan (wawancara).</p> <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hasil wawancara pada tempat yang tersedia di buku siswa.
Matematika		
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan,	<input type="checkbox"/> Menjumlahkan bilangan cacah menggunakan garis bilangan	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan latihan penjumlahan dengan membuat garis bilangannya.
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan		
SBdP		
3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif	<input type="checkbox"/> Membuat hiasan dekoratif motif tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> Menginformasikan bahwa mereka akan membuat hiasan dekoratif menggunakan bentuk-bentuk tumbuhan. Mengamati bentuk-bentuk daun yang ada di halaman sekolah. Memilih salah satu bentuk daun untuk dijadikan inspirasi hiasan dekoratif. Menggambar hiasan dekoratif pada tempat yang tersedia di buku siswa.
4.1 Membuat karya dekoratif		
SUB TEMA 3 PB 4		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Membuat daftar pertanyaan wawancara tentang perawatan tanaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempresentasikan hasil wawancara yang telah dilakukannya di depan kelas.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata dan kalimat efektif	<input type="checkbox"/> Mempresentasikan hasil wawancara tentang perawatan tanaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mereview kembali bagaimana membuat kata tanya dan menjelaskan pentingnya membuat pertanyaan dalam kegiatan wawancara. Mereka akan melakukan kegiatan wawancara, oleh karena itu siswa perlu berlatih membuat kalimat tanya tentang cara perawatan tanaman.
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman melaksanakan tugas sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan pengalamannya dalam melaksanakan tugas sehari-hari. Integritas
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar	<input type="checkbox"/> Melakukan permainan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pemanasan dengan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	tapak gunung	<p>berlari keliling lapangan sekolah sebanyak 3 kali putaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pemanasan, siswa berbaris untuk memperhatikan guru memeragakan gerakan dalam permainan tapak gunung.
4.2 mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
SUB TEMA 3 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Menceritakan hasil wawancara dengan penjual tanaman	<ul style="list-style-type: none"> Menulis pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan pada narasumber, yaitu penjual tanaman. Jika tidak ada penjual tanaman di sekitar sekolah, narasumber dapat diganti dengan orang yang berprofesi atau memiliki hobi merawat tanaman. <i>Creativity and Innovation</i> Menceritakan hasil wawancaranya dan perasaannya saat melakukan kegiatan wawancara.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengelompokkan tugas berdasarkan peran anggota keluarga	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan pengalamannya dalam menjalankan tugas yang berkaitan dengan perannya di rumah.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
Matematika		
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana yang disajikan pada garis bilangan	<input type="checkbox"/> Menjumlahkan bilangan cacah menggunakan garis bilangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mereview tentang penjumlahan menggunakan garis bilangan.
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana yang disajikan pada garis bilangan		
SUB TEMA 3 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Melakukan wawancara dengan narasumber tentang cara perawatan tanaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mewawancarai narasumber berdasarkan pertanyaan yang telah didiskusikan. ▪ Menceritakan hasil wawancaranya.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menceritakan tugas berkaitan dengan peran sebagai anggota keluarga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan tugas anggota keluarga berdasarkan teks bacaan.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
dilingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
Matematika		
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan,	<input type="checkbox"/> Menjumlahkan bilangan cacah menggunakan garis bilangan	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan review dari guru tentang konsep penjumlahan pada garis bilangan. Mengerjakan latihan penjumlahan menggunakan garis bilangan.
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan		
SUB TEMA 4 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Menuliskan cara merawat kelinci sesuai bacaan	<ul style="list-style-type: none"> memahami cara-cara merawat kelinci melalui teks. Menuliskan kembali cara merawat kelinci. Mengingat kembali tentang aturan penulisan, seperti penggunaan tanda baca dan
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
bakudan kalimat efektif		huruf kapital.
Matematika		
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan	□ Menyelesaikan soal pecahan	▪ Mengerjakan soal pecahan.
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan		
SBdP		
3.4 Memahami teknik potong, lipat, dan sambung	□ Membuat karya dengan teknik menggunting atau merobek	▪ Mendengarkan penjelasan guru tentang cara mewarnai. Ada kegiatan mewarnai dengan menggunakan pensil warna, cat air, dan juga dengan kolase. ▪ Memotong kertas warna yang akan digunakan untuk mewarnai menjadi potongan-potongan kecil. Memotong kertas dengan cara menggunting atau dengan merobek. ▪ Mewarnai gambar wortel yang ada pada buku dengan cara menempel potongan kertas sampai semua permukaan gambar tertutup. ▪ Mewarnai dapat menggunakan satu jenis warna atau beberapa warna yang diatur sehingga menghasilkan warna yang
4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		menarik.
SUB TEMA 4 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan daftar pertanyaan pada tempat yang tersedia di buku siswa. Membuat daftar pertanyaan tentang informasi yang ingin diketahui berkaitan dengan cara merawat hewan yang dimaksud.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi tugas setiap anggota keluarga	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi tugas setiap anggota keluarga
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<input type="checkbox"/> Berlatih mempraktikkan kegiatan mendorong dan menarik untuk berlatih kekuatan	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan mendorong dan menarik seperti contoh yang ada dalam buku siswa. Mandiri

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
SUB TEMA 4 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Membaca petunjuk merawat anak ayam <input type="checkbox"/> Membuat pertanyaan dan jawaban sesuai gambar	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati teks tentang cara membuat kandang ayam dan petunjuk merawat anak ayam. <p>Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> Memelihara anak ayam selama satu minggu dan bertugas untuk mengamati pertumbuhan anak ayam tersebut.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		
Matematika		
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal tentang pecahan	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pecahan.
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan		
SBdP		
3.4 Memahami teknik potong, lipat, dan	<input type="checkbox"/> Membuat karya dari	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati contoh boneka

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sambung	barang bekas	anak ayam dari kardus bekas.
4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung		
SUB TEMA 4 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Membuat cerita berdasarkan gambar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar yang ada pada buku. ▪ Berdiskusi tentang tema cerita sesuai gambar. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menulis cerita sesuai gambar. ▪ Beberapa perwakilan siswa menyampaikan hasil tulisannya. ▪ Menceritakan Beni yang suka memelihara ikan. Pada gambar tersebut juga nampak beberapa cara merawat ikan. ▪ Menuliskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merawat ikan. ▪ Menambah kosakata, siswa berlatih menemukan nama-nama ikan yang ada pada tabel.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengenal tugas individu berdasarkan peran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan Beni yang suka memelihara ikan. Pada gambar tersebut juga nampak beberapa cara merawat ikan. ▪ Menuliskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merawat ikan.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		<ul style="list-style-type: none"> Menambah kosa kata, siswa berlatih menemukan nama-nama ikan yang ada pada tabel. Mengamati gambar dan mengidentifikasi profesi yang ada pada gambar tersebut. Menuliskan jenis profesi dan pekerjaan yang dilakukan sesuai gambar. Mengidentifikasi pekerjaan lainnya yang berkaitan dengan gambar. Mandiri Menunjukkan profesi nelayan, yang pekerjaannya menangkap ikan. Pekerjaan lainnya yang berkaitan dengan gambar tersebut, bisa pedagang ikan di pasar, sopir pengantar ikan, bahkan pabrik pembuat makanan ikan kalengan.
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
PJOK		
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<input type="checkbox"/> Menuliskan cara merawat ikan <input type="checkbox"/> Menuliskan jenis-jenis ikan <input type="checkbox"/> Bermain jaring ikan	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal profesi nelayan sebagai penangkap ikan, siswa diajak untuk bermain menjaring ikan. Creativity and Innovation Bermain menjaring Ikan, siswa berdiskusi tentang permainan tersebut. Mendiskusikan bagian yang disukai, termudah, dan tersulit dari permainan tersebut.
4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
SUB TEMA 4 PB 5		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Melanjutkan dongeng sesuai imajinasi <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks dongeng tentang hewan secara bergantian. Teks yang dibaca, dibuat belum sampai pada akhir cerita. Berkelompok bertugas untuk menyelesaikan cerita tersebut sesuai dengan imajinasi. Membuat cerita, siswa diminta untuk berlatih memainkan peran sesuai cerita yang telah dibuat.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengetahui tugas individu sesuai peran	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati pembagian tugas yang dilakukan oleh tim pemain sirkus, yang ada pada bacaan. Mengidentifikasi dan mendiskusikan tentang pembagian tugas tersebut. Menuliskan contoh pembagian tugas yang pernah dilakukan saat mengerjakan tugas dari sekolah. Menuliskan hasil diskusi pada tempat yang tersedia.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
Matematika		
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan,	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal-soal pecahan	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati contoh soal pecahan yang berkaitan dengan kegiatan sirkus, yang ada pada buku.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengarkan kembali penjelasan guru tentang penyelesaian soal pecahan. ▪ Mengerjakan soal latihan tentang pecahan.
SUB TEMA 4 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Bermain peran <input type="checkbox"/> Menggambar sesuai cerita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi masukan mengenai cerita yang telah dibuat dan penampilan. ▪ Mandiri menggambarkan cerita yang telah dibuat. ▪ Berdiskusi untuk mengevaluasi cara pembagian tugas dalam setiap kelompok.
4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengenal tugas individu sesuai peran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendiskusikan tentang pembagian peran dan pelaksanaan tugas masing-masing. ▪ Melanjutkan diskusi tentang peran-peran lainnya yang ada dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Mengidentifikasi peran yang ditemui pada kehidupan sehari-hari, dan menuliskannya pada tempat yang tersedia. Integritas
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar		
Matematika		
3.2 Menjelaskan bilangan cacahan	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdiskusi tentang berbagai

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan.</p> <p>4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan</p>	pecahan	<p>peran, siswa berlatih menyelesaikan soal pecahan sesuai dengan soal yang ada pada buku.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Soal pecahan yang berkaitan pembagian lahan dan jenis tanaman yang akan ditanam. ▪ Memeriksa jawaban. Gotong Royong

Mengetahui,
Kepala Sekolah MI Darul Huda

Semarang, Guru Kelas III

Ruksiah, S.Pd.I





SILABUS
TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019

Nama Sekolah :

Kelas / Semester : III / 1

Tema 3 : **Benda di Sekitarku**

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 1 PB 1		
Bahasa Indonesia		
<p>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>- Membaca wacana untuk mengidentifikasi informasi aneka benda di sekitar kita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca wacana yang ada di Buku Siswa. ▪ Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dari wacana yang dipakai. Mandiri ▪ Setelah membaca siswa mengerjakan latihan di Buku Siswa yaitu, memilih mana yang benda dan mana yang bukan benda berdasarkan wacana yang telah dibaca (tentang cahaya dan suara). ▪ Memeriksa hasil pekerjaan siswa bersama-sama. Gotong Royong
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antara satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, ukuran dan warna. - Mengukur benda dengan menggunakan satuan baku cm. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengelompokkan berdasarkan warna, ukuran, bentuk atau lainnya. Critical Thinking and Problem Solving ▪ Diminta untuk mengobservasi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		<p>mana yang paling tinggi dan paling pendek. <i>Creativity and Innovation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan cara pengukuran sederhana dengan menggunakan penggaris. Pastikan siswa menempatkan titik nol di ujung benda yang akan diukur. <i>Mandiri</i> Siswa mengerjakan latihan di Buku Siswa.
SBdP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	- Berlatih tepuk dengan pola irama sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati jenis alat musik ritmis yang ada di Buku Siswa. (Akan lebih baik, jika guru membawa salah satu contoh alat musik ritmis). Siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan seputar alat musik ritmis. Setelah siswa memahami tentang tepukan pola irama. Siswa diperkenalkan lagu yang berjudul “Teka-Teki”.
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.		
SUB TEMA 1 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana yang berjudul “Benda Terbuat dari Kayu”. <input type="checkbox"/> Bercerita tentang benda yang terbuat dari kayu.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca wacana yang ada di Buku Siswa. Menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa. <i>Mandiri</i> Diskusikan jawaban pertanyaan tersebut bersama. <i>Collaboration</i> Mencari benda-benda yang
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		<p>terbuat dari kayu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencari tahu kegunaan benda tersebut. ▪ Menuliskan nama benda serta kegunaan benda tersebut di Buku Siswa.
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Melakukan musyawarah untuk menentukan kesepakatan. <input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman bermusyawarah.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca wacana yang ada di Buku Siswa terkait apa yang terjadi di desa Siti. ▪ Membentuk kelompok untuk membahas solusi mengatasi penebang yang terjadi di desa Siti melalui musyawarah. Collaboration ▪ Melakukan refleksi kegiatan musyawarah kelompok dengan menjawab pertanyaan yang ada di buku paket. ▪ Menuliskan pengalamannya melalui proses musyawarah di tempat yang telah disediakan.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
PJOK		
3.3. Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Berlatih melempar dan menangkap bola.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berlatih untuk melempar dan menangkap bola secara berpasangan. Collaboration ▪ Gerakan melempar dapat dikombinasikan dengan gerakan lempar bawah maupun muka. ▪ Selesai berlatih, kegiatan dapat ditutup dengan
4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		melakukan permainan bolatangan ataupun bermain lainnya.
SUB TEMA 1 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana yang berjudul “Kertas di Sekitar Kita”. <input type="checkbox"/> Mengamati benda-benda di sekitar yang terbuat dari plastik.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca wacana di Buku Siswa yang berjudul Kertas di Sekitar Kita. Siswa diberi kesempatan memberikan pertanyaan jika ada hal yang tidak dipahami kepada guru. <i>Communication</i>
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<input type="checkbox"/> Diskusi tentang penghematan dalam penggunaan kertas. <input type="checkbox"/> Mencari arti dari kata yang diberikan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati benda-benda di sekitar mereka dan mendata benda-benda di sekitar mereka yang terbuat dari kertas. ▪ Berdiskusi dalam kelompok tentang upaya menghemat kertas. Setiap siswa harus memberikan pendapatnya ▪ Mencari arti dari kata-kata tersebut, dapat mencarinya melalui kamus.
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antara satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Mengamati alat pengukuran <input type="checkbox"/> Melakukan pengukuran tinggi badan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memerhatikan alat ukur yang ada di Buku Siswa. Memilih mana yang paling tepat untuk mengukur batang pohon.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antara satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengukur tinggi badan dari setiap anggota kelompoknya, siswa dalam kelompok harus berkesempatan untuk mengukur tinggi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>badan temannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hasil dari pengukuran dituliskan pada kolom yang tersedia. Setelah selesai pengukuran, siswa mengurutkan ukuran tinggi badan mulai dari yang paling tinggi sampai yang paling rendah. Critical Thinking and Problem Solving
SBdP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	<input type="checkbox"/> Mengiringi lagu dengan menggunakan pola irama.	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu Teka-Teki. Setelah diberi kesempatan latihan, setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mempraktikkan mengiringi lagu dengan alat musik ritmis/tepukan sesuai pola irama lagu. Creativity and Innovation Bernyanyi bersama lagu teka-teki dengan diiringi tepukan pola irama lagu.
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.		
SUB TEMA 1 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana yang berjudul “Plastik, Solusi dan Masalah”. <input type="checkbox"/> Mendiskusikan contoh aktivitas terkait dengan aktivitas pemanfaatan kembali plastik (Reuse,	<ul style="list-style-type: none"> Membaca wacana berjudul Plastik, Solusi dan Masalah. Communication Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan wacana. Mandiri Menuliskan apa saja yang

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	Reduce, dan Recycle). <input type="checkbox"/> Menuliskan hasil pengamatan tentang sampah plastik yang ada di sekitar sekolah.	merupakan contoh dari aktivitas reduce (mengurangi), reuse (memanfaatkan kembali), dan recycle (mendaur ulang). <i>Critical Thinking and Problem Solving</i>
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Melakukan musyawarah untuk mengurangi sampah plastik yang ada di sekolah. <input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman bermusyawarah di kelas.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah siswa menuliskan hasil pengamatan mereka, kegiatan dilanjutkan dengan bermusyawarah. Tema musyawarah adalah tindakan apa yang harus dilakukan untuk mengurangi sampah plastik di sekolah.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan silasila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		
3.1 Memahami makna simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di kehidupan sehari-hari.		
4.1 Menceritakan perilaku sesuai makna simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di kehidupan sehari-hari.		
PJOK		
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan	<input type="checkbox"/> Bermain bola tangan.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah melakukan pemanasan siswa kembali mempraktikkan cara melempar dan menangkap bola, guru melakukan observasi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
atau tradisional.		untuk penilaian. <i>Creativity and Innovation</i>
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		<ul style="list-style-type: none"> Setelah penilaian, kegiatan diakhiri dengan melakukan permainan bola tangan.
SUB TEMA 1 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca informasi tentang bahan pembentuk benda. <input type="checkbox"/> Mengamati benda-benda yang terbuat dari bahan kaca, logam, dan karet.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah itu siswa mengamati benda-benda yang ada di sekitar mereka, dan mencatat nama benda tersebut, beserta bahan pembentuknya. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i>
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<input type="checkbox"/> Melengkapi tabel.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari benda yang mewakili bahan pembentuknya yaitu kaca, besi, dan karet. Guru memberi apresiasi untuk siswa yang menemukan banyak contoh benda.
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Melakukan musyawarah bersama.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah itu siswa melakukan musyawarah tentang bagaimana cara meningkatkan kebersihan sekolah. Membentuk kelompok kecil untuk memusyawarahkan hal tersebut.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan silasila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hasil musyawarah di Buku Siswa dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi apa perbedaan penggaris yang terbuat dari plastik (lebih lentur, dapat mudah patah), kayu (kokoh, namun dapat patah juga), aluminium (lebih tahan lama, kaku, dan tidak gampang patah).
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Melakukan konvensi satuan panjang. <input type="checkbox"/> Mengukur objek dengan alat ukur satuan baku. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan contoh soal seperti yang ada di buku paket, bagaimana soal konversi dari m ke cm. ▪ Menyelesaikan soal konversi tersebut, guru mendampingi siswa dan memberikan arahan jika ada yang masih keliru. ▪ Siswa menyelesaikan soal di Buku Siswa. Mandiri ▪ Membandingkan hasil estimasinya dan hasil pengukuran. Guru memerhatikan apakah ada yang hasil estimasinya sesuai dengan pengukuran ataukah jauh dari sebenarnya.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SUB TEMA 1 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi bahan yang terbaik untuk membuat benda. <input type="checkbox"/> Menuliskan informasi tentang deskripsi benda. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimak penjelasan guru, tentang kegiatan hari ini, yaitu menyelidikibahan yang sesuai untuk benda-benda tertentu. Communication

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Mempraktikkan musyawarah untuk menentukan benda yang akan diselidiki. <input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman melakukan musyawarah.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah menentukan keputusan, siswa diminta untuk menuliskan hasil keputusan musyawarah pada kotak yang disediakan. Mandiri Menuliskan pengalaman bermusyawarah pada lembar yang telah disediakan. Setelah selesai menuliskan, siswa mendapat kesempatan untuk menceritakan secara lisan pengalamannya melaksanakan musyawarah. Creativity and Innovation
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Mengkonversikan satuan m ke cm.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyelesaikan konversi ukuran m ke cm, dilanjutkan dengan menyelesaikan soal cerita.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SUB TEMA 2 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana terkait wujud benda. <input type="checkbox"/> Melakukan pengamatan terhadap wujud benda. <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca wacana yang ada di Buku Siswa. Communication ▪ Mengelompokkan benda-benda tersebut berdasarkan wujudnya. Creativity and Innovation ▪ Setelah tanya jawab, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan di Buku Siswa. Mandiri
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Mengerjakan soal mengkonversikan satuan km ke m. <input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal cerita.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan bahwa satuan km dan m itu berhubungan. Siswa memberikan pendapatnya mana yang lebih besar 1 km atau 1 m? ▪ Mengerjakan soal mengkonversikan satuan km ke m. ▪ Menyelesaikan soal cerita.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SBdP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	<input type="checkbox"/> mempraktikkan gerak lemah dan kuat kaki dalam tarian.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berlatih gerakan kaki ke kiri dan ke kanan dengan gerakan lembut dan kuat
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 2 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana untuk menjawab pertanyaan. <input type="checkbox"/> Melakukan percobaan untuk mencari informasi tentang volume.	<ul style="list-style-type: none"> Memerhatikan percakapan di Buku Siswa. Mendiskusikan tentang massa dan berat. Sebagai tambahan pengetahuan untuk guru, berikut adalah materi tentang massa dan berat. Gotong Royong Setelah kegiatan berdiskusi siswa menjawab pertanyaan di Buku Siswa, terkait benda apa yang massanya lebih besar. Melakukan percobaan untuk membuktikan volume pada benda. Creativity and Innovation
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman menolong teman di depan kelas. <input type="checkbox"/> Menuliskan arti penting sikap tolong menolong.	<ul style="list-style-type: none"> Ajak siswa untuk memberikan alasannya mengapa kita harus menolong orang lain dan ingatkan siswa untuk selalu santun dalam menyampaikan pendapatnya, dan menyimak ketika teman menjelaskan. Setelah siswa menyatakan pendapatnya dan menyimak temannya bercerita. Sekarang gilirannya siswa untuk menuliskan pendapatnya di lembar yang telah disediakan.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
PJOK		
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Berlatih melempar dan memantulkan bola.	<input type="checkbox"/> Berlatih melempar dan memantulkan bola.
4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		
SUB TEMA 2 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membuat prediksi sifat benda padat. <input type="checkbox"/> Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat benda padat.	<input type="checkbox"/> Mengamati aneka benda padat di sekitar kelas. <input type="checkbox"/> Mencermati sifat benda padat berdasarkan hasil pengamatan mereka, dan menuliskannya di Buku Siswa. Communication
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<input type="checkbox"/> Menuliskan kata/istilah khusus dari teks instruksi percobaan.	<input type="checkbox"/> Melakukan percobaan dengan mengikuti langkah-langkah yang ada di Buku Siswa. Creativity and Innovation
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Memecahkan soal cerita yang terkait dengan jarak.	<input type="checkbox"/> Guru memberikan pertanyaan, alat ukur apa yang digunakan untuk mengukur jarak suatu tempat? Tahukah para siswa jarak dari rumah mereka ke sekolah?
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan		<input type="checkbox"/> Memeriksa Buku Siswa dan mencari jarak tempuh

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		antara rumah Dayumenuju pasar. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengerjakan latihan di Buku Siswa.
SBdP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	<input type="checkbox"/> Mempraktikkan gerakan cepat dan lambat kaki pada tarian dengan iringan lagu.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama siswa menyanyikan lagu “Barisan Musik” ▪ Setelah bernyanyi siswa ditanya, apakah musik termasuk benda? Sampaikan apaalasannya. ▪ Setelah itu siswa mengingat kembali gerakan kaki dengan dinamika lemahlembut. ▪ Siswa menciptakan gerakan kaki yang disesuaikan oleh lagu tersebut atau lagupilihan siswa sendiri. <i>Mandiri</i> ▪ Guru mengamati dan memberi masukan, sebelum akhirnya dinilai. ▪ Setiap siswa mencoba untuk menunjukkan gerakan yang mereka ciptakan didepan kelas. ▪ Kelas diakhiri dengan menari bersama-sama dengan diiringi lagu Barisan Musik.
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.		
SUB TEMA 2 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang	<input type="checkbox"/> Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengamati perubahan bentuk yang terjadi pada cairan ketika

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	benda cair. <input type="checkbox"/> Menceritakan tentang sifat benda cair.	ditempatkan di dalam wadah. <ul style="list-style-type: none">menyimpulkan hasil percobaan.Setelah itu siswa setiap perwakilan kelompok akan menyampaikan hasil percobaan tersebut. Collaboration
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Diskusi kelompok untuk membahas topik gotong royong. <input type="checkbox"/> Menuliskan contoh kegiatan gotong royong	<ul style="list-style-type: none">Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan contoh kegiatan gotong royong.Setelah itu siswa menceritakan pengalaman mereka bergotong royong di depan kelas. Kegiatan boleh di rumah maupun di sekolah.Jika waktu tidak mencukupi siswa dapat menuliskan pengalamannya.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
PJOK		
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> mempraktikkan gerakan melempar dan memantulkan bola.	<ul style="list-style-type: none">menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini yaitu teknik memantulkan dan menangkap bola. CommunicationSetelah melakukan pemanasan, siswa melakukan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		<p>kegiatan memindahkan bola dari satu titik ke titik lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan kegiatan mendribel bola, guru mengamati dan memberikan penilaiannya. Setelah itu siswa melakukan kompetisi, yaitu berlomba untuk mendribel bola menuju ke satu titik tertentu. Siswa yang paling cepat, dia lah yang menang. <i>Creativity and Innovation</i>
SUB TEMA 2 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat benda gas. <input type="checkbox"/> Menuliskan teks informatif tentang sifat benda gas. <input type="checkbox"/> Membuat teka-teki silang untuk mengetahui kosakata baru.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru, tentang langkah percobaan hari ini. Membuat kesimpulan dari percobaan tersebut Setelah berdiskusi, siswa menuliskan apa yang telah mereka ketahui tentang benda gas. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk memerhatikan penggunaan huruf besar dan ketelitian dalam menulis. Kegiatan dilanjutkan dengan membuat teka-teki silang.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng,	<input type="checkbox"/> Menentukan sikap tentang	<ul style="list-style-type: none">Berdiskusi tentang ajakan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	gotong royong.	presiden tentang gotong royong, mengapagotong royong itu penting? Apakah gotong royong masih berjalan saat ini.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan di Buku Siswa.
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		<ul style="list-style-type: none"> Setelah itu guru membuka diskusi tentang kegiatan gotong royong pada dirisiswa. Apakah sejauh ini siswa sudah melakukannya? Apakah merasa perlu untuk melakukan kegiatan gotong royong? <p>Critical Thinking and Problem Solving</p>
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Menentukan satuan berat dari timbangan. <input type="checkbox"/> Menentukan timbangan yang sesuai dengan benda yang diukur. <input type="checkbox"/> Membaca timbangan. <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan satuan berat dari timbangan. Menentukan timbangan yang sesuai dengan benda yang diukur. Membaca timbangan. Menjawab pertanyaan.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SUB TEMA 2 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi	<input type="checkbox"/> Melengkapi peta konsep. <input type="checkbox"/> Mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru tentang bagaimana mengisi peta konsep. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> Peta konsep perlu diisi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
lingkungan.		wujud bendanya, sifatnya seperti apa, dan contohnya minimal dua setiap wujud.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		<ul style="list-style-type: none"> Setelah itu siswa mengisi peta konsep tentang wujud benda. Mandiri Menuliskan hasil pengamatan di Buku Siswa, berupa nama benda, bahan pembentuk, wujud benda, dan fungsi benda. Creativity and Innovation Membuat kerangka karangan terlebih dahulu, setelah menuliskan konsep awal di kertas terpisah. Mandiri
PPKn		
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menuliskan pendapat tentang hidup sederhana. <input type="checkbox"/> Menyimak cerita teman. <input type="checkbox"/> Membuat refleksi diri tentang hidup sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> Berikan kesempatan untuk siswa mendefinisikan arti hidup sederhana. Setelah siswa merumuskan arti sederhana, siswa melingkari kata yang sesuai dengan definisi hidup sederhana. Selanjutnya siswa menuliskan pendapatnya tentang pentingnya hidup sederhana diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Creativity and Innovation Setelah berdiskusi siswa
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.		memilih cerita yang menurut kelompoknya ceritaterbaik, perwakilan siswa dalam kelompok menceritakannya di depan kelas. <i>Communication</i>
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Memasangkan satuan berat. <input type="checkbox"/> Mengkonversi satuan berat. <input type="checkbox"/> Menimbang berat badan.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta menyebutkan satuan berat yang ia ketahui. Sampaikan bahwa satuan berat saling berhubungan. Ajak siswa untuk menemukan dan membuktikan berat benda. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> Guru dapat memperkenalkan konsep dengan tangga satuan berat baku.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SUB TEMA 3 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana. <input type="checkbox"/> Melakukan percobaan tentang perubahan wujud mencair.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca wacana di Buku Siswa. Menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa Selanjutnya siswa menyimak pertanyaan guru, apakah semua benda padat akan mencair? Apakah semua benda padat mencair pada suhu yang sama? Bagaimana membuktikannya? Melakukan percobaan yang ada di Buku Siswa. <i>Creativity and Innovation</i>
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi satuan baku yang digunakan. <input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal latihan di Buku Siswa.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati satuan yang digunakan dan besaran beratnya. ▪ Menjelaskan tentang satuan baku dan ada juga satuan yang tidak baku. ▪ Melanjutkan kegiatan dengan mengerjakan soal latihan di Buku Siswa. Mandiri
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SBdP		
3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi unsur garis dan warna pada karya seni. <input type="checkbox"/> Menggambarkan unsur garis.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat aneka garis. Creativity and Innovation ▪ Disediakan dua belas kotak. Setiap kotak harus berisi bentuk garis yang berbeda. ▪ Menggambar dan memberi warna pada kotak yang disediakan.
4.1 Membuat karya dekoratif.		
SUB TEMA 3 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Melakukan percobaan yang terkait dengan perubahan wujud membeku. <input type="checkbox"/> Diskusi tentang percobaan perubahan wujud membeku.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempersiapkan percobaan, kali ini membuat es krim dengan bantuankantong plastik. Creativity and Innovation ▪ Berdiskusi dengan kelompoknya dan menjawab pertanyaan yangdiberikan. Communication ▪ Menyimpulkan perubahan wujud apa yang mereka
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>pelajari hari ini. Critical Thinking and Problem Solving</p> <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan contoh perubahan wujud membeku dalam kehidupan sehari-hari di kotak yang telah disediakan.
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang peran di sekolah. Berdiskusi tentang peran dalam sekolah. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru bahwa pembagian peran yang baik antarsesama anggota kelompok akan membuat pekerjaan lebih mudah. Gotong Royong Pembagian peran tidak hanya terjadi di kelompok siswa, namun juga di sekolah. Berdiskusi tentang peran dalam sekolah.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.		
3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
4.3 Menceritakan makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
PJOK		
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<ul style="list-style-type: none"> Menirukan gerakan menendang dengan kaki bagian luar dan dalam. Mempraktikkan menendang dengan kaki bagian luar dan dalam. 	<ul style="list-style-type: none"> Lakukan pemanasan terlebih dahulu dengan melakukan permainan “mencari” dan “membeku”. Menirukan gerakan menendang dengan kaki bagian luar dan dalam. Mempraktikkan menendang dengan kaki bagian luar dan dalam.
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 3 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Melakukan percobaan tentang proses menguap. <input type="checkbox"/> Membuat pertanyaan tentang percobaan. <input type="checkbox"/> Memasangkan kata dengan arti yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati piring kecil yang diletakkan di ruang terbuka, di bawah terik matahari dan di ruang tertutup yang tidak terkena cahaya matahari. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Mencatat hasil pengamatan di Buku Siswa. ▪ Menuliskan pertanyaan yang hendak ia ajukan dari percobaan tersebut di Buku Siswa. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> ▪ Memasangkan kata dengan arti yang sesuai.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Menghitung konversi kg ke gram. <input type="checkbox"/> Berlatih soal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengerjakan latihan konversi satuan kg ke gram yang ada di Buku Siswa. ▪ Setelah siswa mengerjakan, kegiatan dilanjutkan dengan memeriksa hasil pekerjaan. ▪ Mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum dipahami. <i>Collaboration</i>
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SBdP		
3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa	<input type="checkbox"/> Membuat karya seni	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan unsur karya seni

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
dalam karya dekoratif.	dekoratif dengan tema matahari.	yang ada di Buku Siswa.
4.1 Membuat karya dekoratif.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat gambar dekoratif dengan tema matahari. Siswa menyimak penjelasan guru bahwa siswa harus menggunakan semua unsur garis yang telah siswa rancang pada pertemuan sebelumnya. Communication ▪ Mengerjakan pada kertas gambar yang telah disediakan oleh guru. ▪ Melengkapi dengan mewarnai gambar, media dapat krayon, spidol, atau cat air. ▪ Setelah siswa menyelesaikan, siswa dapat mengumpulkan karyanya atau memajang karyanya di kelas. Mandiri
SUB TEMA 3 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana. <input type="checkbox"/> Melakukan percobaan. <input type="checkbox"/> Melengkapi tabel tentang mengembun.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah siswa menuliskan pendapatnya di Buku Siswa, kegiatan dilanjutkan dengan membaca wacana yang ada. ▪ Menyimak penjelasan guru tentang mengembun. ▪ Siswa memberikan contoh proses mengembun yang terjadi di sekitar kita. ▪ Untuk melihat contoh perubahan wujud mengembun, siswa diminta untuk melakukan percobaan
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>dalam kelompok. Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah melaporkan, siswa membuat kesimpulan bersama, yaitu mendefinisikan apa yang dimaksud dengan mengembun, sebutkan contoh mengembun dalam kehidupan sehari-hari. Critical Thinking and Problem Solving
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Melakukan wawancara tentang tugas.	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang peran yang ada di sekolah. Peran apa sajakah yang ada di sekolah? Setelah itu siswa membentuk kelompok. Secara berkelompok siswa mewawancarai setiap peran yang ada di sekolah. Siswa menuliskan hasil wawancara di Buku Siswa. Communication
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.		
3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
4.3 Menceritakan makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
PJOK		
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Mempraktikkan gerakan menendang.	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan kegiatan hari ini kita akan bermain bola, namun sebelumnya akan berlatih menendang terlebih dahulu.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		<ul style="list-style-type: none"> Setelah pemanasan dilakukan, siswa mulai berlatih kembali teknik menendang. Ingatkan kembali bahwa ada dua cara menendang yaitu menendang dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar. Guru mengamati saat siswa menendang. Siswa diberikan kesempatan satu putaran untuk mencoba. Setelah itu mulai mengambil nilai.
SUB TEMA 3 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Menyusun paragraf menjadi cerita yang berurutan. <input type="checkbox"/> Memasangkan kata dengan arti yang sesuai.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru, tugas selanjutnya adalah menyusun kalimat menjadi sebuah cerita. Nomor satu telah diberikan. Siswa melanjutkan nomor berikutnya. Communication Setelah mengurutkan perwakilan siswa membaca nyaring urutan yang sudah siswa buat, sekaligus memeriksa urutan yang dibuat. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi tersebut.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di	<input type="checkbox"/> Diskusi pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Setelah itu mereka membagi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	dalam kelompok.	tugas setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan tugas setiap anggota kelompok di Buku Siswa. Mencari tahu bahan yang akan digunakan, cara memasak, dan perubahanwujud yang terjadi. Di rumah siswa mencari gambar makanan yang dimaksud atau memfotonya. Tugas tersebut disalin kembali di kertas dan diberi hiasan.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.		
3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
4.3 Menceritakan makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Mengamati contoh soal konversi. <input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal cerita.	Kegiatan dilanjutkan dengan menyelesaikan soal konversi kilogram ke gram. <ul style="list-style-type: none"> Memasangkan satuan kilogram ke satuan gram yang sesuai. Setelah itu siswa menyelesaikan soal cerita yang ada di Buku Guru: Setelah siswa menyelesaikan soal, penyelesaian soal dibahas satu per satu.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SUB TEMA 3 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membuat membuat laporan hasil penelitian. <input type="checkbox"/> Pameran hasil penelitian kelas.	Jika memungkinkan siswa membawa contoh makanan yang sudah jadi selain laporan hasil pengamatan. <ul style="list-style-type: none"> Menyusun kelas dengan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		<p>mengelompokkan kursi-kursi membentuk kelompok. Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan kesempatan untuk pengunjung bertanya tentang materi yang dipamerkan. Communication Berkesempatan untuk melihat karya siswa lain dan bertanya. Setelah selesai pameran, siswa berkumpul dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan.
PPKn		
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menulis pengalaman menjalankan tugas sesuai peran masing-masing.	<ul style="list-style-type: none"> Mengemukakan pendapatnya tentang perasaannya melaksanakan pameran tersebut, apakah merasa puas dengan hasil pekerjaan kelompok? Apakah semua anggota kelompok telah melaksanakan kewajibannya. Perwakilan kelompok menyampaikan di depan kelas. Setelah itu setiap anak menuliskan pendapatnya di Buku Siswa.
2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.		
3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
4.3 Menceritakan makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		
Matematika		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi satuan waktu. <input type="checkbox"/> Memasangkan jarum jam dengan waktu yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan bahwa jam analog dan digital adalah alat yang digunakan untuk mengukur satuan waktu baku. Communication Guru menjelaskan cara penulisan waktu yang sesuai, Menyimak penjelasan guru tentang membaca jam dengan tepat. Berlatih memasang jam dengan waktu yang tepat. Mandiri Kegiatan dilanjutkan dengan memasang waktu dengan jam yang tepat.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SUB TEMA 4 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca dan menjawab pertanyaan dari wacana. <input type="checkbox"/> Membuat cerita bergambar.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca wacana tentang garam yang ada di Buku Siswa. Berdiskusi dan menjawab pertanyaan seputar proses membuat garam yang diajukan oleh guru. Communication Diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami dari wacana tersebut.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
Matematika		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Mengerjakan soal konversi waktu.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak soal yang disampaikan guru. Mencoba membuktikan hubungan jam dan menit. Mengerjakan soal latihan di Buku Siswa
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		
SBDP		
3.4 Mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung.	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar langkah melipat baju. <input type="checkbox"/> Mempraktikkan melipat baju.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah memperlihatkan cara melipat baju, siswa mempraktikkan cara melipat <i>Creativity and Innovation</i>. Setelah praktik melipat, guru memperlihatkan teknik melipat cepat. Mencoba untuk mengikuti cara melipat dengan cepat di bawah arahan guru.
4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung		
SUB TEMA 4 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca wacana tentang Membuat Gulali. <input type="checkbox"/> Menuliskan pertanyaan berdasarkan wacana.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca terlebih dahulu tentang proses membuat gulali di Buku Siswa. Menyampaikan langkah pembuatan gulali berdasarkan bacaan di atas. <i>Communication</i> Setelah itu siswa mempraktikkan cara membuat gulali (atau memerhatikangurumemprakti
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		kan membuat gulali jika peralatannya terbatas). <i>Creativity and Innovation</i>
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi gambar tolong menolong. <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman tentang kegiatan tolong menolong.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru bahwa bersatu adalah contoh dari kegiatanbersatu. Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa tolong-menolong adalahsalah satu contoh sikap bersatu. <i>Communication</i> Setelah itu siswa bersiap untuk menceritakan pengalamannya saling tolong-menolongdi rumah. Bersama guru menyimpulkan tentang pentingnya persatuan dalam keluarga.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentukbentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
PJOK		
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Bermain mengiring bola. <input type="checkbox"/> Berlatih mengiring bola.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru tentang tujuan kegiatan hari ini yaitu berlatihmenggiring bola. Mencontohkan cara menggiring bola dengan menggunakan tekniktersebut. mencoba ketiga teknik yang diajarkan. Siswa menentukan gerakan dengan teknik apa yang paling mudah untukdilakukan. Siswa berlatih secara berpasangan kegiatan mengiring danmenendang
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		bola. <i>Collaboration</i>
SUB TEMA 4 PB 3		
Bahasa Indonesia		
<p>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Membaca wacana tentang pemanasan global. <input type="checkbox"/> Mencari kosakata baru dari wacana. <input type="checkbox"/> Bercerita tentang langkah mengurangi pemanasan global. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mendengarkan jawaban siswa tentang pemanasan global. Siswamembaca penjelasan tentang pemanasan global di Buku Siswa. ▪ Setelah membaca siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pertanyaanseputar pemanasan global. ▪ Selanjutnya siswa mencatatkan kosakata baru yang belum diketahuinya. Siswadapat mencari arti kosakata tersebut di kamus. Siswa dapat berdiskusi denganteman.
Matematika		
<p>3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Berlatih soal operasi penjumlahan dan pengurangan terkait waktu. <input type="checkbox"/> Mempraktikkan melipat baju. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami operasi penjumlahan dan pengurangan satuan waktu baku. ▪ Mengerjakan soal yang ada di Buku Siswa. ▪ Menyimak penjelasan guru tentang kegiatan melipat pada pembelajaran kali ini. Guru akan mengambil nilai dari kegiatan melipat baju yang telah dipelajari sebelumnya. Communication

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SBdP		
3.4 Mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung.	<input type="checkbox"/> Bermain Bingo.	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan langkah permainan “BINGO”.
4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung		
SUB TEMA 4 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Membaca syair lagu dengan tema “Embun”. <input type="checkbox"/> Mengelompokkan kata. <input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman melihat embun.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca syair lagu yang ada di Buku Siswa. Selanjutnya siswa mencari arti kata baru yang tertera di Buku Siswa. Mengecek pemahaman siswa terhadap arti kalimat dengan meminta siswa untuk membuat kalimat dari kata-kata baru tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan siswa memerhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud yang terjadi pada pengembunan.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Diskusi kelompok untuk menemukan kegiatan yang menunjukkan persatuan di sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca cerita tentang petugas kebersihan yang ada di sekolah Siti. Menyebutkan contoh sikap persatuan di sekolah. Mandiri Berdiskusi tentang contoh sikap bersatu di sekolah. Siswa menuliskan contoh sikap bersatu di Buku
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
kehidupan sehari-hari.		Siswa. <i>Collaboration</i>
4.4 Menceritakan perilaku sesuai dengan makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan kehidupan sehari-hari dalam kehidupan sehari-hari.		
PJOK		
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Mempraktikkan gerakan menggiring bola.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pemanasan terlebih dahulu. Pemanasan ini dalam bentuk permainan “Ikuti Saya”. ▪ Diingatkan pembelajaran sebelumnya tentang kombinasi menggiring dan menendang bola. Guru mencontohkan tiga gerakan menggiring bola. ▪ Berlatih menggiring bola. ▪ Setelah selesai menilai siswa dapat melanjutkan dengan kegiatan bermain bola.
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		
SUB TEMA 4 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Berdiskusi tentang proses terjadinya hujan. <input type="checkbox"/> Mengurutkan proses terjadinya hujan. <input type="checkbox"/> Menuliskan proses terjadinya hujan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimak pertanyaan guru tentang “Bagaimana terjadinya hujan?” ▪ Mengemukakan pendapatnya tentang proses terjadinya hujan. ▪ Mengurutkan proses hujan berdasarkan pengamatan terhadap gambar siklus dan juga berdasarkan proses tanya jawab yang dilakukan
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>sebelumnya. Critical Thinking and Problem Solving</p> <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan secara singkat dan tepat di kotak yang disediakan lengkap dengan perubahan wujud yang terjadi.
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman menolong.	<ul style="list-style-type: none"> Membentuk kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai dengan empat orang. Dalam kelompok kecil siswa membagi pengalamannya saling menolong disekolah yang pernah ia lakukan. Collaboration Menuliskan ceritanya sendiri di kolom yang telah disediakan. Berdiskusi tentang pentingnya sikap saling tolong-menolong dan menuliskannya di Buku Siswa.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan kehidupan sehari-hari.		
4.4 Menceritakan perilaku sesuai dengan makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan kehidupan sehari-hari dalam kehidupan sehari-hari.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Menghitung durasi waktu. <input type="checkbox"/> Melengkapi tabel kegiatan beserta durasi waktunya.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak guru membacakan apa yang terjadi pada Siti. Siti menunggu hujan sejak pukul 07.15 sampai pukul 09.10, berapa lama Siti menunggu hujan reda? Mandiri Menjelaskan perhitungan seperti yang ada di Buku Siswa: (masih menggunakan garis waktu, hal ini dilakukan untuk memberi gambaran
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sehari-hari.		secaravisual kepada siswa). <ul style="list-style-type: none"> Memberikan beberapa soal untuk menguji pengetahuan siswa. Mengerjakan hitungannya di kertas terpisah. Siswa dapat menggunakan dua cara perhitungan. Pertama dengan menggunakan garis waktu dan kedua dengan menggunakan operasi penjumlahan dan pengurangan. Mandiri
SUB TEMA 4 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Menuliskan rangkuman peristiwa perubahan wujud. <input type="checkbox"/> Menuliskan kalimat dari kata-kata yang terkait perubahan wujud.	<ul style="list-style-type: none"> Merangkum pengetahuan tentang perubahan wujud di sekitar kita. Siswa menentukan jenis perubahan wujud yang terjadi disertai dengan penjelasannya.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.		<ul style="list-style-type: none"> Melakukan mengerjakan tugas ini secara individu. Mandiri Membuat kalimat dari kata-kata yang berhubungan dengan perubahan wujud.
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Menyatakan pendapat tentang sikap bersatu di masyarakat. <input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman menolong orang lain di lingkungan rumah.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah bersama membahas pernyataan, masing-masing siswa menceritakan pengalaman mereka menolong tetangga. Menuliskan pengalaman
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sekitar.		mereka di kotak menulis yang telah disediakan.
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan kehidupan sehari-hari.		<ul style="list-style-type: none"> Setelah itu siswa dapat menceritakan secara lisan pengalamannya menolongtetangga. (Jika waktu mencukupi)Mandiri
4.4 Menceritakan perilaku sesuai dengan makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan kehidupan sehari-hari dalam kehidupan sehari-hari.		
Matematika		
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<input type="checkbox"/> Menuliskan jadwal kegiatan beserta durasi waktunya.	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan tugas membuat jadwal secara individu. Setelah itu siswadapat mempresentasikan jadwal yang mereka buat masing-masing.
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.		<ul style="list-style-type: none"> Membaca wacana tentang lingkungan rumah Siti. Menceritakan tentang lingkungan tempat tinggal mereka.Communication

Mengetahui
Kepala Sekolah

Semarapura,
Guru Kelas III





SILABUS
TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019

Nama Sekolah :
Kelas / Semester : **III / 1**
Tema 4 : **Kewajiban dan Hakku**

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 1 PB 1		
Bahasa Indonesia		
<p>3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.</p> <p>4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata dan kalimat efektif yang dibuat sendiri</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Membuat pertanyaan <input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menemukan kalimat saran <input type="checkbox"/> Menuliskan kalimat saran <input type="checkbox"/> Menemukan akibat tidak menjalankan kewajiban <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca tanpa suara (membaca senyap). Siswa membaca sambil mengamati isi teks. ▪ Mengamati teks dan mencari kalimat yang berisi saran di dalam teks. ▪ Memberi contoh kewajiban dan hak berkaitan dengan kasih sayang berdasarkan pengalamannya di rumah. Kegiatan ini dilakukan sebagai pembuka untuk menyelesaikan latihan membuat kalimat saran. ▪ Menyampaikan contoh kewajiban dan hak terkait kasih sayang orang tua yang telah ia diskusikan bersama temannya. Gotong Royong ▪ Menuliskan saran yang harus dilakukan berkaitan dengan hak yang terdapat pada buku dengan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		menggunakan bahasa baku dan kalimat efektif.
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah	<ul style="list-style-type: none"> Memahami permasalahan, siswa mencoba menyelesaikan permasalahan penjumlahan yang ada pada buku. Siswa diminta bekerja dengan teliti dan mengecek kembali jika sudah selesai. Critical Thinking and Problem Solving Menyelesaikan permasalahan yang ada, siswa diminta untuk membuat masalah sendiri dan mencari pemecahannya. Siswa mendapat kesempatan berkreasi dengan bilangan pilihannya sendiri dan menuliskannya pada buku.
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SBdP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	<input type="checkbox"/> Mempelajari pola irama sederhana <input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu dengan pola irama sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati isi lagu, guru bertanya kepada siswa apakah ada yang sudah dapat menyanyikan lagu yang terdapat pada buku. Menyimak temannya atau guru menyanyikan lagu “Jika Ibuku Tua Nanti”, siswa berlatih menyanyikan lagu sesuai dengan pola iramanya
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>dibimbing guru. Siswa menyanyikan lagu sambil bertepuk tangan sesuai dengan pola irama lagu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menceritakan perasaan dan pendapatnya setelah menyanyikan lagu.
SUB TEMA 1 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar <input type="checkbox"/> Membaca teks	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar, siswa diberi kesempatan membaca teks pada buku. Isi teks berkaitan dengan apa yang diamati siswa. Secara bergantian siswa diberi kesempatan untuk membaca teks dengan suara nyaring.
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks, siswa diberi waktu untuk menuliskan kalimat yang menyatakan kewajiban dan hak pada tabel yang telah disediakan. Ingatkan siswa untuk melakukannya secara mandiri dan menulis dengan rapi. Mandiri
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menemukan kalimat yang menunjukkan kewajiban dan hak <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> Mendapat kesempatan bercerita tentang pengalaman pelaksanaan kewajiban dan hak

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	mendapatkan hak <input type="checkbox"/> Menuliskan saran	berkaitan dengan pakaian di rumah masing-masing. Communicatio
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
PJOK		
3.8 Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan	<input type="checkbox"/> Menyebutkan bentuk-bentuk istirahat <input type="checkbox"/> Menjelaskan salah satu bentuk istirahat dan kewajibannya	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan terkait bentuk-bentuk atau cara istirahat yang mungkin dilakukan. Menuliskan kewajiban berkaitan dengan tidur siang sesuai dengan gambar yang ada. Memahami beberapa kewajiban terkait tidur siang, siswa menceritakan pengalamannya tentang bentuk istirahat siang yang biasa dilakukan dan kewajiban-kewajibannya pada tempat yang telah disediakan secara tertulis. Communication
4.8 Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman melaksanakan salah satu bentuk istirahat	
SUB TEMA 1 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Bertanya jawab <input type="checkbox"/> Membaca teks	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks dan yang lain menyimak. Minta siswa untuk mencari masalah yang

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	<input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan <input type="checkbox"/> Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah <input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu	<p>ada pada teks dan menggaris bawahinya. Minta siswa untuk menggaris bawah cara penyelesaian masalah pada teks. Critical Thinking and Problem Solving</p> <ul style="list-style-type: none"> Minta siswa kembali mengamati teks lalu menuliskan jawaban pertanyaan pada buku.
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah	<ul style="list-style-type: none"> Mintalah siswa menyelesaikan soal-soal penjumlahan yang hasilnya sudah diketahui. Sebelumnya ajaklah siswa berlatih penjumlahan dengan menentukan dua bilangan yang hasilnya sudah diketahui. Mulailah dari angka yang kecil. Misalnya, hasil penjumlahan dari dua bilangan ini adalah 55, bilangan apakah aku? Buatlah beberapa kali latihan seperti ini sampai siswa mengerti dengan permainan itu. Creativity and Innovation
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SBdP		
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	<input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> Ajaklah siswa bersyukur dan berterima kasih kepada kedua orang tuanya dengan menyanyi. Siswa mengingat kembali lagu yang baru dipelajarinya dua hari lalu.
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan lagu-lagu yang bercerita tentang rasa syukur kepada orang tua. Mintalah mereka menyanyikannya bersama-sama. Mereka dapat menyanyi sambil bertepuk. Gotong Royong
SUB TEMA 1 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis	<input type="checkbox"/> Membaca teks permasalahan <input type="checkbox"/> Memberi saran secara lisan <input type="checkbox"/> Menjodohkan kalimat saran dengan permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> Mengingatnkan bahwasiswa perlu memiliki pendapat sendiri tentang permasalahan yang ada disekitarnya. Mengamati gambar dan berpendapat tentanggambar. Beri siswa waktu untuk menyampaikanapakah mereka melakukan hal yang sama denganUdin di rumahnya. Apa bedanya dengan yangdilakukan Udin. Kesempatan ini melatih merekaberani berbicara dan berpendapat serta melatihrasa percaya diri. Communication
4.10Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
PPKn		
1.2Menghargai kewajiban dan haksebagai anggota keluarga danwarga sekolah sebagai wujudrasa syukur kepada Tuhan YangMaha Esa	<input type="checkbox"/> Mengenal kewajiban dan hak <input type="checkbox"/> Menuliskan pengalaman tentang kewajiban dan hak terkait makanan	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati kalimat demi kalimat yangberkaitan dengan kewajiban dan hak. Mereka harusmemilah mana yang merupakan hak dan mana yangmerupakan kewajiban.
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui kewajiban dan hak berkaitan dengan makanan, siswa menuliskan cerita tentang pengalaman mereka dalam melaksanakan kewajiban dan hak berkaitan dengan makanan di rumah pada tempat yang telah disediakan.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
PJOK		
3.8 Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan	<input type="checkbox"/> Mempelajari manfaat istirahat <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman tentang pentingnya istirahat malam	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati teks penjelasan pada buku. Setelah siswa memahami maksud teks, siswa menuliskan manfaat istirahat pada tempat yang telah disediakan. Memperkaya pemahaman siswa tentang manfaat istirahat, siswa dapat berbagi manfaat istirahat yang telah ditulisnya kepada teman-temannya. <p>Collaboration</p>
4.8 Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan		
SUB TEMA 1 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar <input type="checkbox"/> Menyimak teks <input type="checkbox"/> Menyalin kalimat saran <input type="checkbox"/> Menjelaskan maksud kalimat saran <input type="checkbox"/> Menuliskan penjelasan kalimat saran	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati kalimat saran pada teks, atau kalimat saran yang dibuatnya sendiri. Beberapa siswa mendapat kesempatan menjelaskan maksud dari masing-masing saran. Contoh penjelasan ada pada gambar. Jika siswa mengalami kesulitan, arahkan dengan pertanyaan, misalnya, apa tandaku
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>berterima kasih kepada orang tua? Bolehkah mengeluhkan apa yang mereka beri? Bolehkah membantah? Bolehkah berbicara tidak sopan, dan seterusnya?</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Mendengarkan penjelasan teman-temannya, siswa menyalin beberapa penjelasan yang disampaikan teman-temannya tersebut. Terus ingatkan agar siswa menulis dengan rapi, bersih, dan mudah dibaca.
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi kewajiban dan hak <input type="checkbox"/> Menuliskan kewajiban dan hak atau aturan di rumah	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mengamati kalimat-kalimat berkaitan dengan kewajiban dan hak terhadap tempat tinggal. Minta siswa menentukan mana kalimat yang merupakan hak dan mana yang merupakan kewajiban. Setelah siswa selesai mengerjakan tugasnya, minta siswa membaca satu kalimat secara bergiliran dan menyebutkan apakah kalimat yang dibacanya termasuk hak atau kewajiban. Teman-temannya dapat berpendapat jika ada jawaban yang keliru. <p>Communication</p>
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
Matematika		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mengamati cerita pada teks. Dengan mengamati cerita pada teks, siswa membuat cerita lain berisi permasalahan seperti itu. Siswa menentukan bilangan hasil penjumlahannya sendiri. Bilangan yang diambil antara 500 hingga 1000. Siswa menuliskan ceritanya dan pemecahan masalahnya pada tempat tersedia. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i>
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SUB TEMA 1 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menyampaikan saran <input type="checkbox"/> Menjelaskan maksud saran	<ul style="list-style-type: none"> ■ Membaca teks “Rumahku Bersih dan Nyaman.” ■ Mengingat kembali saran-saran yang disampaikan temannya di depan kelas tadi. Siswa mengambil salah satu saran sesukanya. Siswa menuliskan saran yang dipilihnya di buku dan menjelaskan maksud dari saran tersebut. ■ Mengamati cerita tentang Udin dan kakaknya yang ingin bermain kelereng. Siswa mendiskusikan penyelesaian permasalahan yang dialami Udin dan kakaknya. Siswa memberi ide kemungkinan penyelesaian yang lain dan menuliskannya pada buku. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i>
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Membuat daftar kewajiban dan hak berkaitan dengan rumah <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman menjalankan kewajiban dan hak	<input checked="" type="checkbox"/> Mengamati teks “Rumahku Bersih dan Nyaman”. Siswa mengamati kalimat-kalimat tertentu yang menunjukkan hak. Kemudian siswa menuliskan kewajiban dan hak terkait kebersihan rumah berdasarkan pemahamannya sendiri.
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input checked="" type="checkbox"/> Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah	<input checked="" type="checkbox"/> Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui <input checked="" type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SUB TEMA 2 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menemukan kalimat saran <input type="checkbox"/> Membuat kalimat saran	<input checked="" type="checkbox"/> Memberi masukan tentang cara membaca teks, dan memberi contoh cara membaca teks yang baik dan benar. <input checked="" type="checkbox"/> Mengamati teks dan menggaris bawahi kalimat berupa saran atau masukan. Beri kesempatan kepada beberapa siswa untuk
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>menyebutkan temuan mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati teks tentang beberapa masalah pada buku. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat satu permasalahan untuk didiskusikan. Satu permasalahan sebaiknya dibahas oleh dua kelompok agar kelas mendapat jawaban yang bervariasi. <p>Collaboration</p>
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menemukan dua bilangan yang selisihnya sudah diketahui	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menemukan dua bilangan yang selisihnya sudah diketahui
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berkreasi dengan bilangan cacah
SBDP		
3.3 Mengetahui dinamika gerak tari	<input type="checkbox"/> Mengenal gerakan kaki dalam tari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar dan penjelasan pada teks tentang bentuk-bentuk gerakan kaki. Siswa mengamati arah gerakan kaki dan bagaimana kaki digerakkan, ada yang kuat dan lembut.
4.3 Meragakan dinamika gerak	<input type="checkbox"/> Berlatih menari gerakan kaki	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencoba mempraktikkan beberapa gerak secara berulang-ulang sampai lancar.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 2 PB 2		
Bahasa Indonesia		
<p>3.10Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah(sederhana) dalam teks tulis.</p> <p>4.10Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah(sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri</p>	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar <input type="checkbox"/> Mendiskusikan gambar <input type="checkbox"/> Menulis cerita <input type="checkbox"/> Mengamati teks <input type="checkbox"/> Menuliskan saran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdiskusi dengan kelompok. Panduan dengan kata tanya, apa, bagaimana, mengapa, siapa. Arahkan diskusi kepada kewajiban dan hak. Misalnya, bagaimana kondisi sekolah pada gambar? Siswa akan menjawab dengan kalimat, “Bersih, indah, dan tertata rapi”. Mengapa dapat demikian? Siapa yang membuat sekolah itu demikian? Apakah kamu memiliki hak mendapatkan sekolah bersih? Apa kewajibanmu agar sekolahmu bersih? <p>Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan hasil diskusi mereka pada tabel yang tersedia.
PPKn		
<p>1.2Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.2Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p> <p>3.2Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p> <p>4.2Menyajikan hasil</p>	<input type="checkbox"/> Menuliskan kewajiban dan hak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar kelas. Beri kesempatan mereka berpendapat tentang kelas mereka saat ini. Apa kelebihan dari kelas mereka, dan apa yang masih kurang dari kelas mereka. Sampaikan bahwa memiliki kelas indah dan rapi adalah hak anak-anak. Ingatkan juga bahwa setiap hak selalu diikuti dengan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>identifikasikewajiban dan hak sebagaianggota keluarga dan wargasekolah</p>		<p>kewajiban,yaitu hal-hal yang harus dilakukan berkaitan dengan hak. Untuk menjaga hakmendapatkan sekolah dan kelas indah tetap terpenuhi, minta siswa menuliskansaran yang hrs dilakukan.</p> <p>Communication</p>
<p>PJOK</p>		
<p>3.8Memahami bentuk dan manfaatistirahat dan pengisian waktuluang untuk menjaga kesehatan</p>	<p><input type="checkbox"/> Menemukan kegiatan</p> <p><input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman memanfaatkan waktu luang</p>	<p>▪ Berbagi pengalaman tentang kegiatanyang biasa mereka lakukan saat mengisi waktuluang seperti saat liburan sekolah. Seorang siswabisa membuat daftar kegiatan di papan tulis. Daridaftar kegiatan siswa menentukan mana yangdapat membuat badan sehat. Siswa menjelaskanalasannya.</p>
<p>4.8Menceritakan bentuk danmanfaat istirahat dan pengisianwaktu luang untuk menjagakesehatan</p>		<p>▪ Mintalah beberapa siswa menyampaikan kegiatanyang biasa mereka lakukan untuk mengisi waktuluang yang dapat membuat tubuh sehat, danmenyampaikan alasannya memilih kegiatantersebut. Bagaimana kegiatan tersebut membuatbadan sehat? Apakah karena banyak gerakan kaki?Atau banyak gerakan tangan?</p> <p>Communication</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 2 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencerermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menemukan kalimat saran/penyelesaian masalah <input type="checkbox"/> Membuat kalimat saran	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mendapat kesempatan membaca dalam beberapa menit dan menemukan kalimat yang menunjukkan masalah dan cara penyelesaiannya, siswa menjawab pertanyaan pada teks secara lisan. ■ Meminta siswa mengamati teks tulis pada buku. Siswa membaca teks dengan suara senyap.
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Pengurangan bilangan cacah <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah lewat pengurangan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Buatlah perkiraan dari bilangan yang kecil. Andai daun tersisa 10 helai, berapa kemungkinan daun yang gugur dan tersapu? Arahkan siswa menjawab dengan proporsional. banyak daun tersisa pasti lebih sedikit dari banyak daun yang tersapu. Jawaban siswa bisa jadi 90 yang gugur dan 80 yang tersapu. Ajak siswa berlatih dengan angka yang berbeda.
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SBdP		
3.3 Mengetahui dinamika gerak tari	<input type="checkbox"/> Menuliskan jenis-jenis gerakan kaki <input type="checkbox"/> Berlatih menari dengan gerakan kaki	<ul style="list-style-type: none"> ■ Melakukan gerakan dengan lancar dan kompak, minta siswa membuat rangkaian gerakan kaki, tangan dan kepala sehingga membentuk satu rangkaian
4.3 Meragakan dinamika gerak		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>gerakan yang indah.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Minta siswa terus berlatih sambil diiringi lagu daerah yang mereka sukai. ■ Minta siswa terus berlatih sehingga gerakan dapat dilihat sebagai sebuah tarian kreasi yang indah. ■ Memungkinkan mintalah siswa memeragakan tarian dengan kostum yang indah di depan teman-teman sekolahnya. Bisa juga dengan mengundang orang tua.
SUB TEMA 2 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.10Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah(sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar <input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menuliskan ungkapan penyelesaian masalah	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mintalah siswa mengamati lingkungan sekolahnya. Tanyakan apakah lingkungan sekolah mereka cukup sehat? Bagian mana yang kelihatan kurang mencerminkan sekolah sehat?
4.10Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah(sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	<input type="checkbox"/> Berdiskusi tentang permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Setelah siswa memiliki ide tentang lingkungan sekolah mereka, buatlah kelompok diskusi dengan anggota sekitar lima siswa. Mintalah mereka berdiskusi di kelompoknya dan menuliskan hasil diskusi di kertas dengan rapi. Siswa bisa menghiaskertas laporan diskusinya. Siswa dapat memajang hasil diskusinya di

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		papan pajangan. Collaboration
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menuliskan kewajiban dan hak	<input checked="" type="checkbox"/> Menuliskan cerita pengalamannya melaksanakan kewajiban dan hak di sekolah berkaitan dengan kesehatan. Siswa menulis cerita di buku tulisnya. Selalu ingatkan siswa untuk menulis dengan rapi dan indah mungkin. Mandiri
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
PJOK		
3.8 Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman <input type="checkbox"/> Menuliskan manfaat kegiatan	<input checked="" type="checkbox"/> Ajaklah siswa mengemukakan pendapat tentang kegiatan-kegiatan yang biasa mereka lakukan di sekolah saat waktu-waktu luang, seperti sebelum masuk kelas, saat istirahat atau saat pulang sekolah. <input checked="" type="checkbox"/> Minta siswa mengamati gambar beberapa kegiatan yang dilakukan saat di luar jam pelajaran. Kegiatan mana yang pernah mereka lakukan? <input checked="" type="checkbox"/> Mintalah siswa memilih salah satu kegiatan yang dapat dilakukan saat waktu luang di
4.8 Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		sekolah. Kemudian, minta siswa menuliskan nama kegiatan tersebut dan manfaatnya bagi kesehatan pada tempat tersedia atau pada buku tulis siswa. Tulisan harus rapi dan mudah terbaca.
SUB TEMA 2 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan terkait teks <input type="checkbox"/> Menuliskan saran	<ul style="list-style-type: none"> Mintalah siswa membaca dengan nyaring secara estafet dengan teman-temannya. Siswa yang membaca terlebih dahulu dapat menunjuk teman yang akan melanjutkan membaca dan seterusnya sampai kegiatan membaca berlangsung selama dua putaran. Gotong Royong Setelah membaca, mintalah siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa.
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Melengkapi tabel kewajiban dan hak <input type="checkbox"/> Memeragakan kewajiban dan hak	<ul style="list-style-type: none"> Mintalah siswa mengamati beberapa hak-hak sebagai warga sekolah. Mintalah mereka menuliskan kewajibannya. Siswa dapat menuliskan kewajiban dan hak itu di buku tulisnya sendiri. Mandiri Mintalah siswa menceritakan
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sekolah		pengalamannya berkaitan dengan pelaksanaan kewajiban dan hak seperti yang sudah mereka tulis.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Pengurangan bilangan cacah <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah lewat pengurangan	<input checked="" type="checkbox"/> Pengurangan bilangan cacah <input checked="" type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah lewat pengurangan
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SUB TEMA 2 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Menuliskan hasil diskusi <input type="checkbox"/> Membuat daftar pengalaman <input type="checkbox"/> Membaca teks	<input checked="" type="checkbox"/> Menuliskan hasil diskusi mereka pada tempat tersedia. Siswa juga dapat menuliskan hasil diskusi kelompok mereka di kertas terpisah, ditulis dengan rapi dan dihias indah untuk dipajang dipapan pajangan. Collaboration
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	<input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan	
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Berdiskusi tentang hak berbicara <input type="checkbox"/> Mempresentasikan hasil diskusi	<input checked="" type="checkbox"/> Membaca petunjuk kegiatan pada buku. Mintalah mereka bekerja bersama teman disebelahnya untuk membuat daftar kewajiban dan hak yang pernah dilakukan di
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sekolah		kelas. Collaboration
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengerjakan beberapa alternatif permasalahan.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		Critical Thinking and Problem Solving
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Pengurangan bilangan cacah <input type="checkbox"/> Berkreasi dengan bilangan cacah lewat pengurangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengurangan bilangan cacah ▪ Berkreasi dengan bilangan cacah lewat pengurangan
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SUB TEMA 3 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar <input type="checkbox"/> Membaca teks tulis <input type="checkbox"/> Membaca teks percakapan <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi kalimat saran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Minta juga siswa membuat masalah dan teman-temannya memberi alternatif pemecahannya.
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	<input type="checkbox"/> Menuliskan kalimat saran <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks singkat tentang masalah. Menuliskan saran pemecahan dari setiap masalah. ▪ Jika memungkinkan mintalah siswa berbagi saran yang diberikan. Saran-saran siswa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		kemungkinan akan sangat beragam. Dengan mendengarkan saran teman-temannya siswa akan belajar bahwa banyak cara untuk memecahkan satu permasalahan. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i>
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian <input type="checkbox"/> Membuat masalah berkaitan dengan perkalian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati ruang kelasnya. Tanyakan bentuk-bentuk bangun datar apa saja yang mereka temukan di kelas. Siswa diminta mengingat bentuk-bentuk bangun datar yang ada di rumah mereka atau rumah tetangga mereka. ▪ Menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar dimaksud. Bantu siswa untuk menjawab dengan menunjuk jendela, pintu, jam dinding dan bentuk lain yang ada di kelas. ▪ Mengamati gambar bentuk-bentuk bangun datar pada buku. Minta mereka menjawab pertanyaan pada buku berkaitan dengan bentuk dan warna dasar.
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SBDP		
3.1. Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	<input type="checkbox"/> Mengenal bentuk dan warna dasar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Minta mereka menyiapkan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	<input type="checkbox"/> Membuat bentuk dan mewarnai	peralatan menggambar.
4.1 Membuat karya dekoratif		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Minta mereka menggambar sesuai arahan yang adapada buku siswa. ▪ Siswa menggambar bentuk-bentuk dan mewarnainya sesuai keinginannya. ▪ Beri kesempatan kepada siswa menggambar sesuai dengan kreasinya sendiri berdasarkan temapembelajaran hari itu.
SUB TEMA 3 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis	<input type="checkbox"/> Membaca teks tulis <input type="checkbox"/> Menemukan kalimat saran <input type="checkbox"/> Menuliskan saran <input type="checkbox"/> Memberi saran makanan sehat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati kembali teks dan menemukan kalimat yang menunjukkansaran/ ▪ Membacakan kalimat yang menunjukkan saran.
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	<input type="checkbox"/> Memilih makanan sehat <input type="checkbox"/> Mendiskusikan manfaat memilih makanan untuk kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks pengantar kegiatan dan mengamati gambar pada buku. ▪ Mengelompokkan makanan yang sehat dan bergizi dari berbagai jenis makanan kesukaandi kelasnya.
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Mengenal kewajiban dan hak bertetangga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati tabel yang berisi beberapa pernyataan. Minta siswa menentukan apakah pernyataan itu tergolong
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
sebagai anggota keluargadan warga sekolah		hak atau kewajiban.
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluargadan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
PJOK		
3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman bermain dengan tetangga	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan pendapatnya apa yang mereka dapatkan ketika bermain di rumah tetangga. Apakah membuat mereka lebih mengenal tetangga? Apakah dapat menambah pengetahuanmu? Sampai kapan, ketika kita berkunjung atau bermain ke rumah tetangga, kita juga dapat mengetahui daerah asal dan kesukaan tetangga. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kebiasaan yang dilakukan saat bermain dengan tetangga. Menceritakan pengalamannya bermain dengan tetangga di depan kelas. Selalu ingatkan agar siswa percaya diri saat berbicara di depan. <p>Mandiri</p>
4.9 Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh		
SUB TEMA 3 PB 3		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Membaca teks tulis <input type="checkbox"/> Menyebutkan kalimat saran <input type="checkbox"/> Memberi saran	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa menyimak teks pada buku. Setelah menyimak isi teks, siswa menyebutkan kalimat yang menyatakan saran dalam teks tersebut. ■ Siswa mengamati perintah pada buku. Biarkan siswa membaca masalah yang ada dan menuliskan saran penyelesaiannya. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i>
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian	<ul style="list-style-type: none"> ■ Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Membuat masalah berkaitan dengan perkalian	<ul style="list-style-type: none"> ■ Membuat masalah berkaitan dengan perkalian
SBdP		
3.1. Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	<input type="checkbox"/> Mengenal bentuk geometris dan warna dasar <input type="checkbox"/> 7 Menghias bentuk dan mewarnai	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa mengamati gambar motif kantong kertas untuk wadah rambut yang dibawa Lani. Bentuk apa saja yang ada pada gambar? Warna apa saja yang ada pada gambar? Siswa menyebutkan bentuk-bentuk serta warna.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.1 Membuat karya dekoratif		
SUB TEMA 3 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menuliskan masalah dan penyelesaiannya <input type="checkbox"/> Mendiskusikan masalah di lingkungan tempat tinggal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks ‘Aku ingin Lingkungan Bersih’.Guru selalu mengingatkan agar siswa membacadengan suara keras sehingga terdengar semuateman di kelasnya. Siswa juga diminta membacasesuai dengan tanda baca. ▪ Menuliskan temuannya pada tempat tersedia di buku. Siswa juga dapatmenuliskan hasil temuannya pada buku latihan mereka masing-masing.
4.10Memeragakan ungkapanatau kalimat saran, masukan,dan penyelesaian masalah(sederhana) sebagai bentukungkapan diri menggunakankosa kata baku dan kalimatefektif yang dibuat sendiri		
PPKn		
1.2Menghargai kewajiban dan haksebagai anggota keluarga danwarga sekolah sebagai wujudrasa syukur kepada Tuhan YangMaha Esa	<input type="checkbox"/> Menuliskan kewajiban dan hak <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman melaksanakan kewajiban dan hak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencermati kembali daftar kewajiban danhak yang dibuatnya. ▪ Memilih salah satu kewajiban dan hak yangakan ia ceritakan kepada teman di sebelahnya.
2.2Melaksanakan kewajiban danhak sebagai anggota keluargadan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban danhak sebagai anggota keluargadan warga sekolah		
4.2Menyajikan hasil identifikasikewajiban dan hak sebagaiaanggota keluarga dan wargasekolah		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
PJOK		
3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	<input type="checkbox"/> Mendiskusikan cara memilih makanan sehat <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman memilih makanan sehat	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar pada buku dan berdiskusi dengan temannya tentang cara memilih makanan untuk kesehatan.
4.9 Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh		
SUB TEMA 3 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Menyimak isi teks <input type="checkbox"/> Menemukan kewajiban dalam teks	<input type="checkbox"/> Membaca teks pada buku tanpa bersuara sambil mengamati kalimat demi kalimat. <input type="checkbox"/> Menyampaikan isi teks secara ringkas. Teks bercerita tentang apa, di mana, siapa saja yang ada pada teks, mengapa bisa begitu, bagaimana seharusnya, dan lain-lain. Communication <input type="checkbox"/> Mengamati isi teks dan mencari kalimat yang menunjukkan permasalahan dan saran penyelesaiannya. Critical Thinking and Problem Solving
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menuliskan kewajiban bertetangga dan maksudnya <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman berkaitan dengan hewan	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi kewajiban yang harus dilakukan jika memiliki hewan peliharaan. <input type="checkbox"/> Menuliskan penyelesaian

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	peliharaan	<p>masalah yang harus dilakukan jika memiliki hewan peliharaan.</p> <p>Critical Thinking and Problem Solving</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks petunjuk kegiatan. ▪ Menyebutkan beberapa hewan peliharaan yang dapat mengganggu tetangga dan yang tidak. <p>Communication</p>
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian <input type="checkbox"/> Membuat masalah berkaitan dengan perkalian.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memilih bilangan hasil perkalian yang mungkin habis dibagi dua bilangan yang akan ditentukan kemudian. Misalnya jika mereka memilih 673, mereka akan kesulitan mencari bilangan yang hasil kalinya 673. Bilangan yang mudah misalnya 640. Dua bilangan yang hasil kalinya 640 antara lain: <ul style="list-style-type: none"> – 2 dan 320 – 4 dan 160 – 5 dan 124 – 8 dan 80 – 10 dan 64
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		
SUB TEMA 3 PB 6		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian	<input type="checkbox"/> Membaca teks	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks “ Wabah

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>masalah(sederhana) dalam teks tulis.</p> <p>4.10Memeragakan ungkapanatau kalimat saran, masukan,dan penyelesaian masalah(sederhana) sebagai bentukungkapan diri menggunakankosa kata baku dan kalimatefektif yang dibuat sendiri</p>	<input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan pada teks	<p>Demam Berdarah”. Literasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan isi teks yang dibacanya. Menyampaikan pendapatnya tentang isimasalah pada teks dan cara penyelesaiannya. Communication Menjelaskan maksud kalimat penyelesaian masalah deangan caramenjawab pertanyaan-pertanyaan pada teks. Critical Thinking and Problem Solving
PPKn		
<p>1.2 Menghargai kewajiban dan haksebagai anggota keluarga danwarga sekolah sebagai wujudrasa syukur kepada Tuhan YangMaha Esa</p> <p>2.2 Melaksanakan kewajiban danhak sebagai anggota keluargadan warga sekolah</p> <p>3.2 Mengidentifikasi kewajiban danhak sebagai anggota keluargadan warga sekolah</p> <p>4.2Menyajikan hasil identifikasikewajiban dan hak sebagaianggota keluarga dan wargasekolah</p>	<input type="checkbox"/> Menyampaikan pendapat <input type="checkbox"/> Memberi masukan	<ul style="list-style-type: none"> Mencoba menyelesaikan masalah yang ada. Critical Thinking and Problem Solving Mengamati kembali cerita. Laluajak mereka untuk membuat permasalahan lainberdasarkan cerita tersebut. Gunakan bilangan yangberbeda. Creativity and Innovation
Matematika		
<p>3.3 Menyatakan suatu bilangansebagai jumlah, selisih, hasilkali, atau hasil bagi duabilangan cacah</p> <p>4.3 Menilai apakah suatu bilangandapat dinyatakan sebagaijumlah, selisih,</p>	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian <input type="checkbox"/> Membuat masalah	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan bilangan hasil perkalian. Menentukan dua bilangan yang hasilperkaliannya

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	berkaitan dengan perkalian	sama dengan bilangan yang ditentukan. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat beberapa alternatif pemecahannya.
SUB TEMA 4 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi masalah pada teks <input type="checkbox"/> Menuliskan saran <input type="checkbox"/> Berdiskusi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati isi teks dan menemukan kalimat yang menyatakan masalah dan cara penyelesaiannya. ▪ Membaca teks pengantar kegiatan. ▪ Berdiskusi tentang masalah yang ada di lingkungannya. ▪ Mendiskusikan cara menyelesaikan masalah yang ditemukannya.
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Memahami masalah pembagian <input type="checkbox"/> Membuat masalah pembagian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati cerita berisi permasalahan berhubungan dengan pembagian pada buku. Tanyakan kepada siswa apakah mereka memahami maksud cerita? Ajak siswa berlatih terlebih dahulu dengan bilangan yang kecil. Misalnya : – Jika di kecamatan tersebut ada 4 kelurahan, tentukan banyaknya bibit pohon tersedia. Ambil bilangan yang dapat habis
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>dibagi bilangan hasil pembagian(4), misalnya 40, 100, 120.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jika banyaknya bibit pohon 100 maka setiap kelurahan akan mendapat 25bibit pohon. 25 didapat dari 100 di bagi 4 (banyak kelurahan). – Jika banyak kelurahan adalah 5, maka tentukan banyaknya bibit denganbilangan yang habis di bagi 5, dan seterusnya.
SBdP		
3.4 Mengetahui teknik potong, lipat,dan sambung	<input type="checkbox"/> Berkarya dengan teknik melipat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati urutan kegiatan dibantu denganlangkah-langkah kegiatan pada buku.
4.4Membuat karya dengan teknikpotong, lipat, dan sambung		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan bahan apa saja yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan.Jawaban siswa antara lain kertas koran, kertassampul buku, kertas kado, kain flanel, dan lain-lain. ▪ Menyiapkan koran bekas atau bahan lain untuk membuat topi. Guru dapatmenugaskan siswa membawa koran bekas di hari sebelumnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
SUB TEMA 4 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi masalah pada teks	<input type="checkbox"/> Membaca teks “Siti Demam” secara bergantian.
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Berdiskusi tentang kewajiban dan hak <input type="checkbox"/> Menulis hasil diskusi <input type="checkbox"/> Menuliskan kalimat masalah dan cara mengatasinya	<input type="checkbox"/> Mengamati teks pada buku dan mencari kalimat yang menunjukkan kewajiban dan hak. <input type="checkbox"/> Mendiskusikan kewajiban dan hak lain berkaitan dengan kesehatan yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, setiap orang berhak mendapatkan air bersih, apa kewajibannya? Gotong Royong
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
PJOK		
3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	<input type="checkbox"/> Melakukan wawancara tentang jajanan sehat <input type="checkbox"/> Menceritakan hasil wawancara	<input type="checkbox"/> Menemukan bahwa hidup sehat adalah salah satu hak sekaligus kewajiban sebagai warga negara. Setiap warga negara harus menjaga kesehatannya. Seorang siswa juga
4.9 Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
kesehatantubuh		berkewajiban menjaga kesehatannya. Salahsatu yang dapat dilakukan adalah dengan memilih jajanan yang baik untukkesehatan mereka.
SUB TEMA 4 PB 3		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan ataukalimat saran, masukan,dan penyelesaian masalah(sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Mengamati dan bertanya jawab tentang gambar <input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menemukan kalimat saran pada teks <input type="checkbox"/> Menuliskan saran	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa membaca teks “Di Kantor Kelurahan” dengan suara nyaring secara bergantian. ■ Siswa mengamati kembali teks “Di Kantor Kelurahan” dan mencari kalimat yang berisi saran. ■ Siswa menyebutkan kalimat saran yang ditemukannya. ■ Siswa menyampaikan pendapatnya apakah saran itu dapat mereka lakukan atau tidak.
4.10Memeragakan ungkapanatau kalimat saran, masukan,dan penyelesaian masalah(sederhana) sebagai bentukungkapan diri menggunakankosa kata baku dan kalimatefektif yang dibuat sendiri		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangansebagai jumlah, selisih, hasilkali, atau hasil bagi duabilangan cacah	<input type="checkbox"/> Memahami masalah pembagian <input type="checkbox"/> Membuat masalah pembagian	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ajak siswa berlatih terlebih dahulu dengan bilangan yang kecil. Misalnya : – Jika di kelurahan tersebut ada ada 4 RT, tentukan banyaknya bibit pohon tersedia. Ambil bilangan yang dapat habis dibagi bilangan hasil pembagian (4), misalnya 40, 100, 120. – Jika banyaknya bibit pohon 100 maka setiap RT akan
4.3 Menilai apakah suatu bilangandapat dinyatakan sebagaijumlah, selisih, hasil kali, atauhasil bagi dua bilangan cacah		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>mendapat 25 bibit pohon. 25 didapat dari 100 dibagi 4 (banyak RT).</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jika banyak RT adalah 5, maka tentukan banyaknya bibit dengan bilangan yang habis dibagi 5, dan seterusnya. ▪ Setelah beberapa kali berlatih, minta siswa mengerjakan soal pada buku. ▪ Mintalah siswa mengamati kembali cerita. Lalu ajak mereka untuk membuat cerita seperti cerita tersebut dengan bilangan yang berbeda. <i>Creativity and Innovation</i>
SBdP		
3.4 Mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi cara membuat karya dengan teknik melipat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyampaikan pendapat apa saja yang dibutuhkan untuk membuat topi yang rapi, kuat dan indah. Siswa menyebutkan perlu kertas koran yang banyak agar bisa menggunakan dua lapis kertas, perlu karton untuk mengokohkan topi, perlu gunting, lem, gambar, daun-daun kering atau kertas warna untuk menghias, krayon, dan lain-lain. <i>Communication</i>
4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung	<input type="checkbox"/> Berkreasi dengan teknik melipat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyiapkan koran bekas dan bahan-bahan lainnya untuk membuat

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		topi. Sebagian siswa ada yang membawa barang-barang yang dibutuhkan untuk membuat topi dari rumah mereka. Mandiri
SUB TEMA 4 PB 4		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar <input type="checkbox"/> Menyampaikan pendapat tentang gambar berkaitan dengan saran	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan apa saja yang dilihat pada gambar, masalah apa yang ada pada gambar dan saran yang dapat diberikan. Communication
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	<input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menemukan saran pada teks	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan pendapatnya apakah saran itu dapat mereka lakukan atau tidak. Communication
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menuliskan kewajiban dan hak berkaitan dengan jalan umum <input type="checkbox"/> Membacakan cerita	<ul style="list-style-type: none"> Memahami beberapa hal berkaitan dengan jalan umum. Menuliskan kewajiban dan hak pada buku. Siswa dapat menuliskannya di buku latihan mereka masing-masing. Mandiri
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
PJOK		
3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi makanan sehat <input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman tentang kemasan makanan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar kembalikhhususnya pada bagian tukang jajanan di jalan. ▪ Menyampaikan pendapatnya tentang tukangjajanan di jalan. <i>Communication</i> ▪ Berbagi pengalaman memilih jajanan yang baik.
4.9 Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh		
SUB TEMA 4 PB 5		
Bahasa Indonesia		
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<input type="checkbox"/> Mengamati dan bertanya jawab tentang gambar <input type="checkbox"/> Membaca teks <input type="checkbox"/> Menuliskan kalimat saran dan menjelaskan maksudnya <input type="checkbox"/> Menuliskan saran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks pada buku secara bergantian. ▪ Mengamati isi teks dan menemukan kalimat yang menunjukkan masalah dan saran pada teks. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> ▪ Menjelaskan maksud kalimat saran yang ditemukan pada teks. <i>Gotong Royong</i>
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri		
PPKn		
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai	<input type="checkbox"/> Menuliskan hak berkaitan dengan agama	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan saran tentang kehidupan beragama.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	<input type="checkbox"/> Menceritakan pengalaman berteman meskipun berbeda agama	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kembali kewajiban yang harus dilakukan berkaitan dengan agama. Communication Menyebutkan hak-hak dalam beragama. Berkesempatan kepada setiap siswa untuk menyebutkan satu hak. Menuliskan kewajiban dan hak berkaitan dengan kehidupan beragama dengan bahasanya sendiri.
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Memahami masalah pembagian <input type="checkbox"/> Membuat masalah pembagian	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati cerita pada buku. Tanyakan kepada siswa apakah mereka memahami maksud cerita? Ajak siswa berlatih terlebih dahulu dengan bilangan yang kecil. Misalnya : <ul style="list-style-type: none"> Jika banyaknya peserta pengajian 10 anak, tentukan banyaknya kue yang harus ibu buat. Ambil bilangan yang dapat habis dibagi bilangan hasil pembagian (10), misalnya 40, 100, 120. Jika banyaknya kue 40, maka setiap peserta pengajian akan mendapat 4 kue. 4 didapat dari 40 dibagi
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>10 (banyak peserta pengajian).</p> <p>– Jika banyak peserta pengajian adalah 20, maka tentukan banyaknya kue dengan bilangan yang habis di bagi 20, dan seterusnya.</p>
SUB TEMA 4 PB 6		
Bahasa Indonesia		
<p>3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.</p> <p>4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri</p>	<p><input type="checkbox"/> Mengamati dan bertanya jawab tentang gambar</p> <p><input type="checkbox"/> Membaca teks</p> <p><input type="checkbox"/> Menemukan masalah, menjelaskan cara penyelesaiannya, dan memberi saran</p>	<p>▪ Mengamati gambar pada buku.</p> <p>▪ Menyebutkan apa yang dilihat pada buku.</p> <p>Communication</p> <p>▪ Menjelaskan apa yang dilihatnya pada buku dengan bahasanya sendiri.</p>
PPKn		
<p>1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p> <p>3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p>	<p><input type="checkbox"/> Menuliskan kewajiban dan hak</p> <p><input type="checkbox"/> Bercerita pengalaman berbuat baik untuk Negara</p>	<p>▪ Menceritakan bagaimana perasaan mereka terhadap adanya perbedaan.</p> <p>Communication</p> <p>▪ Mengingat kembali tentang berbagai kewajiban dan hak yang telah dipelajari.</p> <p>▪ Mengingat kewajiban dan hak di rumah, di sekolah, dalam bertetangga, dan sebagai warga Negara. Setiap siswa mendapat kesempatan menyebutkan satu kewajiban</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>dan hak.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan contoh kewajiban dan hak pada buku. Ingatkan siswa untuk menulis dengan rapi dan tulisan dapat terbaca dengan mudah. Mandiri ▪ Menuliskan kewajiban dan hak pada buku latihan mereka atau diatas selembar kertas jika hasil karya mereka ingin dipajang.
Matematika		
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	<input type="checkbox"/> Memahami masalah pembagian <input type="checkbox"/> Membuat masalah pembagian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati cerita pada buku. Tanyakan kepada siswa apakah mereka memahami maksud cerita? Ajak siswa berlatih terlebih dahulu dengan bilangan yang kecil.
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah		<p>Misalnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jika di sekolah tersebut ada 6 kelas, tentukan banyaknya bendera yang dibutuhkan, dan berapa jumlah setiap kelasnya. Ambil bilangan yang dapat habis dibagi banyaknya kelas (6),

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>misalnya 36,42, 60.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jika banyaknya bendera 60 maka setiap kelas akan mendapat 10 bendera. 10 diperoleh dari 60 di bagi 6 (banyak kelas). – Jika banyak kelas adalah 12, maka tentukan banyaknya bendera dengan bilangan yang habis di bagi 12, dan seterusnya.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Semarang,
Guru Kelas III

UJI TINGKAT KESUKARAN TES SOAL MATEMATIKA

Nama Responden	Butir Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
lutfi puspita	1	2	2	1	3	1	4	2	2	1	1	5	2	2	0	29
qamara	3	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	2	3	3	2	36
aditya	2	1	1	2	4	3	0	3	2	3	3	1	3	2	0	30
novia	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	19
geby	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	0	2	2	30
dina	2	1	1	2	1	2	0	2	0	2	2	1	2	2	1	21
nelson	3	4	3	3	2	3	1	2	1	2	3	4	2	3	2	38
rizal	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	35
andresa	4	3	2	4	0	2	5	2	0	2	2	3	2	4	2	37
irwan	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	33
ria	3	1	2	3	2	2	3	0	3	0	2	1	1	3	2	28
rafi	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	20
putri	2	1	2	2	2	2	5	1	0	1	2	1	1	2	2	26
galuh	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	22
nathania	3	3	2	3	2	1	3	0	3	3	1	3	0	3	2	32
rasya	1	1	1	1	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	22
fahril	3	4	2	3	2	1	4	2	5	2	1	4	2	3	2	40
riski	2	2	2	2	3	1	0	1	0	1	1	2	1	2	3	23
fathir	2	5	1	2	3	4	2	1	2	1	4	4	1	2	3	37
khoirudin	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	1	2	2	5	30
m dawami	3	3	2	3	2	2	0	1	0	2	2	3	1	3	1	28
risky	4	2	3	4	2	2	1	2	1	2	2	2	2	4	1	34
rauman	2	2	3	2	1	1	1	0	1	2	1	2	0	2	1	21
dika	2	1	1	2	0	1	2	1	2	1	1	1	1	2	5	23
aditya	2	2	2	2	5	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	24

Jumlah	55	53	48	55	55	46	45	38	35	43	46	55	37	56	51
Skor Max	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
JS	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
Rata-rata	2.2	2.12	1.92	2.2	2.2	1.84	1.8	1.52	1.4	1.72	1.84	2.2	1.48	2.24	2.04
P	0.44	0.424	0.384	0.44	0.44	0.368	0.36	0.304	0.28	0.344	0.368	0.44	0.296	0.448	0.408
Kesimpulan	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang

UJI HIPOTESIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Nama	posttest eskeprimen	Nama	posstest kontrol
Ancasawega	50	Sherly Pramita	40
Kevin Dwi Hasepa	60	Sahrul Majid S	45
Dimas Mawala	60	Restu Anggara Putra	50
Ratna Nuraini	60	Langgeng Kusuma	50
Adindadela Anggraini	65	Aulia Febri Nurlina	50
Cinta Alisytitana	65	Kelvin Prayogi	60
Muhammad Fahri	70	Kinanti Juli	60
triwulandari	70	Nuranisa	60
Pratiwi	70	Ahmad Nurhayat	60
Alhakam Zahram	70	Nururl Fauziah	65
Febriansyah	70	Fatimah Nurfajirah	65
Naufal Atha Rafi	70	Laisya Dwi Saputri	70
David Saputra	70	Harista Alwidat	70
Elisha Vegista	75	Nimas Sekar Arum	70
Riska Maulidia	75	Adam Malik	70
Agung Purnomo Aji	80	Logis Bima SAPutra	70
Rastra Ageng Alya	80	Marisya Pratiwi	70
Dani Winaldo	80	Ratu Lingga Sari	70
Muki Ilmawan	80	Fendolancy	75
Salsabila Wahyu	80	Surya Relvaldo	75
Salsabila Hana	80	Farhan Nurahmat	80
Eisha Maharani	90	Rio Artery Wijaya	80
Septa Dhehandra	90	Egi Guratno	80
Salsabila Siti	100	Muhammad Fahmi Firmansyah	80
Ridho Septian	100	Farha Subanti	80

jumlah	1860	1645
rata-rata	74.4	65.8
simpangan baku	12.10371844	11.6975781
s kuadrat	146.5	136.8333333
t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		

	<i>posttest eskeprimen</i>	<i>posstest kontrol</i>
Mean	74.4	65.8
Variance	146.5	136.8333333
Observations	25	25
Pooled Variance	141.6666667	
Hypothesized Mean Differe	0	
df	48	
t Stat	2.554580661	
P(T<=t) one-tail	0.006929366	
t Critical one-tail	1.677224196	
P(T<=t) two-tail	0.013858732	
t Critical two-tail	2.010634758	

UJI VALIDITAS HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Nama Responden	No Item															Jumlah Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
lutfi puspita	1	2	2	1	3	1	4	2	1	1	1	5	1	2	0	27
qamara	3	2	2	3	2	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	37
aditya	2	1	1	2	4	3	0	3	3	3	2	1	1	2	0	28
novia	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	19
geby	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	33
dina	2	1	1	2	1	2	0	2	2	2	2	1	1	2	1	22
nelson	3	4	3	3	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	2	41
rizal	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	36
andresa	4	3	2	4	0	2	5	2	2	2	4	3	2	4	2	41
irwan	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	32
ria	3	1	2	3	2	2	3	0	2	0	3	1	2	3	2	29
rafi	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	21
putri	2	1	2	2	2	2	5	1	2	1	2	1	2	2	2	29
galuh	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	21
nathania	3	3	2	3	2	1	3	0	1	3	3	3	2	3	2	34
rasya	1	1	1	1	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	3	22
fahril	3	4	2	3	2	1	4	2	1	2	3	4	2	3	2	38
riski	2	2	2	2	3	1	0	1	1	1	2	2	2	2	3	26
fathir	2	5	1	2	3	4	2	1	4	1	2	4	1	2	3	37
khoirudin	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	5	30
m dawami	3	3	2	3	2	2	0	1	2	2	3	3	2	3	1	32
risky	4	2	3	4	2	2	1	2	2	2	4	2	3	4	1	38
rauman	2	2	3	2	1	1	1	0	1	2	2	2	3	2	1	25
dika	2	1	1	2	0	1	2	1	1	1	2	1	1	2	5	23
aditya	2	2	2	2	5	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	27

Jumlah X	55	53	48	55	55	46	45	38	46	43	55	55	47	56	51	748
r tabel	0.4	0.4	0.396	0.396	0.396	0.4	0.4	0.396	0.4	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	
r xy	0.79	0.67	0.426	0.791	0.019	0.54	0.36	0.236	0.54	0.233	0.791	0.544	0.438	0.803	0.045	
kesimpulan	valid	valid	valid	valid	TV	valid	TV	TV	valid	TV	valid	valid	valid	valid	TV	